11-94 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

4 398039 607007 11

DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-

PC PLAYER



Test: Colonization

MESSE-NEWS VON DER ECTS
Spiele-Vorschau der Weihnachts-Hits

DIE TOP-NEUHEITEN IM TEST
Doom II • Colonization
FIFA-CD • MS Golf 2.0

KLASSE KNÜPPEL FÜR FLIEGER
Vergleich: Die neuen Simulations-Sticks



SPIELE-SPASS ONLINE
Modem-Power: Einstieg auf den Daten-Highway



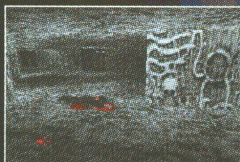
Test: Space Simulator

TEST VON SPACE SIMULATOR
Microsoft greift nach den Sternen

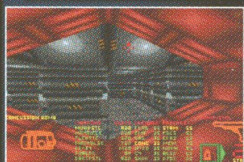
Das Magische Auge: 3D-Buch auf CD-ROM
Bericht aus Bonn: Streitgespräch mit der BPS

- **Neue Screensaver:** Star Wars & Simpsons
- **Battle Bugs gelöst:** Tips zu allen Levels

DIESES S
IST EINF
UNSCHLA





SYSTEM
FACH
GBAR







We create worlds.

Seelenlose Technik wütet jenseits der menschlichen Kontrolle.



Die setzt jeden unter Strom!

Wer voll auf elektronisches High Tech abfährt, wem das Neueste noch nicht neu genug ist - für den ist electronic NEWS & FUN der ultimative Kick! Alles was denkbar ist, alles was machbar ist, alles was Power hat: Jetzt gibt es diese geballte Ladung jeden Monat am Kiosk. High Tech fun und Info pur - viel Spaß damit!

Ab 19. Oktober für nur DM 4,80!

DMV Franzis'

PACK DIE KETTEN-SÄGE EIN

Die Blätter rieseln romantisch herab, besonders schöne Spiele wuchern wie die Pilze und PC Player bleibt konstant dick: Der Herbst hat auch seine Vorzüge. Diesen Monat gibt es uns zum zweiten Mal in den beiden Varianten »PC Player« und »PC Player plus« - letztere ist ein paar Mark teurer, weil sie zusätzlich zum Heft ein mit neuen Demos gefülltes CD-ROM enthält.

Den meisten Wirbel in der Spielelandschaft verursachte in letzter Zeit das 3D-Brutalo-Ballerspiel »Doom«: Seit seinem Erscheinen wird es als technischer Meilenstein gefeiert und auf dem ganzen Globus gespielt - selbst der altehrwürdige »Spiegel« widmete dem Doom-Phänomen eine ausführliche Story. Zumindest in Deutschland hat der Action-Kult einen Dämpfer erhalten, denn die Bonner Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften setzte Doom auf den Index. Was die Gründe für diese Maßnahme waren, wie die Behörde arbeitet und welche feinen Unterschiede zwischen Indizierung und Verbot bestehen, ist das Thema unseres »Streitgespächs«: PC Player pilgerte nach Bonn, um mit der BPS-Leiterin zu diskutieren.

Gleichzeitig erscheint der (noch) nicht indizierte Nachfolger »Doom II« - neues Futter für Kettensägen-Freaks? Den Test der mit Spannung erwarteten Fortsetzung finden Sie ebenso in dieser Ausgabe wie Besprechungen der Spitzentitel »Colonization«, »Master of Magic« und »FIFA Soccer« auf CD-ROM.

Garantiert keine Kettensäge werden Sie an unserem Stand auf der »Computer '94« in Köln finden. Vom 4. - 6. November trifft man PC Player in Halle 11.2 an Stand E1. Wer diese Messe besucht, ist herzlich zu einem kleinen Schwatz mit unseren Redakteuren eingeladen.

Viel Spaß mit heißen Spielen an kalten Abenden wünscht

Ihr PC-Player Team



PC PLAYER



Brandneue Spezial-Joysticks versprechen optimalen Spielspaß bei Simulationen. Unser Vergleich klärt, was die Wunderknüppel bringen **36**



Die CD-ROM-Version von »Das magische Auge« verführt zum Stereogramme-Sehen **42**





»Doom«-Debatte: Warum das Kultspiel auf dem Index landete, erklärt BPS-Leiterin Elke Monssen-Engberding im »Streitgespräch" **32**

Was lange währt wird endlich... wie gut? »Bundesliga Manager Hattrick« läuft endlich auch auf dem PC. Ob sich das Warten gelohnt hat, lesen Sie ab Seite **104**

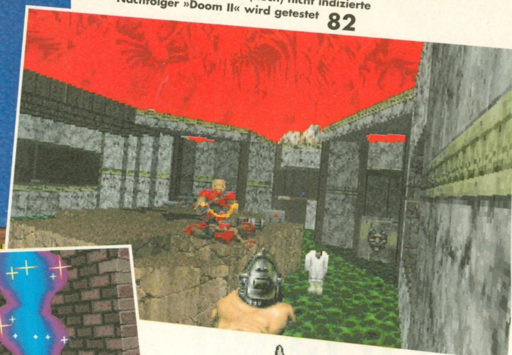
aktuell

software

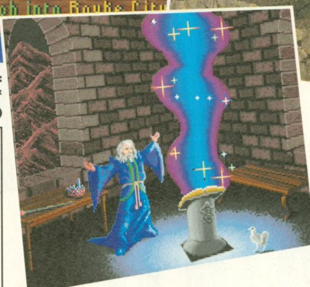
hardware



Für Strategiespiel-Fans ein Fest: »Colonization« und »Master of Magic« im Test **56**



Doom, die Zweite: Der (noch) nicht indizierte Nachfolger »Doom II« wird getestet **82**

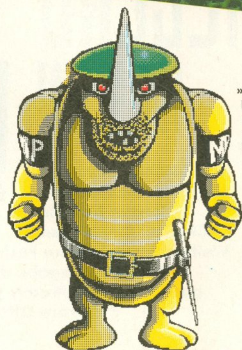


Elfeinhalb Seiten: Der Bericht von der ECTS in London informiert über alle wichtigen Neuheiten **8**

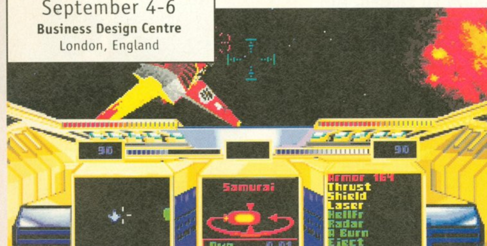
AUTUMN 94

ECTS

European Computer Trade Show
September 4-6
Business Design Centre
London, England



»Battle Bugs« ist das Tüftelspiel der Saison. Unser Player's Guide hilft Ihnen durch alle Levels **132**



Macht »Star Crusader« dem etablierteen »TIE-Fighter« ernsthaft Konkurrenz? **86**

tips & tricks

rubriken

spiele-tests

Messebericht
»ECTS Autumn«
in London



SPIELEND IN DEN WINTER



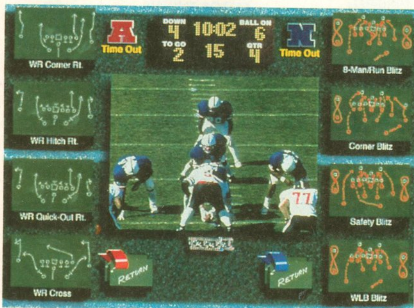
Aktuell

Im September hatten die Spielemacher zum letzten Mal die Chance, ihre dicken Weihnachtstitel einem Fachpublikum zu zeigen. Auf der Herbst-Ausgabe der ECTS-Messe in London gaben sich alle Promis die Ehre und zeigten ihre Software-Offerten für den Gabentisch.

▲ Accolade

Das erstmals auf der Sommer-CES in Chicago angekündigte Motorradrennspiel **Cyclemania** ist fast fertig. Seit letzten Juni hat sich einiges getan: Insgesamt fünf verschiedene Strecken haben die Programmierer als Hintergrundgrafiken digitalisiert und auf der CD abgelegt. Die Sprites der diversen Fahrzeuge projiziert das Programm auf diesen Videohintergrund. Sechs verschiedene Maschinen stehen zur Wahl; Ölpfützen, Gegenverkehr und Polizeikontrollen gehören zu den Widrigkeiten des Rennalltags.

Zu **Live Action Football** gibt es neue schnuckelige Bilder. Bei diesem Sport-Strategiespiel entscheiden Sie als Coach über die Spielzüge Ihres American-Football-Teams; die Ausführung wird dann als digitalisierter Videoclip gezeigt. Mäßig interaktiv; wer seine Spieler selber steuern will, kommt bei **Unnecessary Roughness '95** zum Zuge. Diese Sportneuheit soll ebenso zu Weihnachten erscheinen wie die Eishockey-Simulation **Brett Hull Hockey '95**. Das neue »Jack Nicklaus Golf« für Windows ist definitiv ins Kalenderjahr 1995 gerutscht.



Trainerstrategie bei Live Action Football, aufbereitet mit ansehnlichen Spielzug-Videoclips





Für Cyclemania wurden »echte« Landstraßen digitalisiert

▲ Blue Byte

Neuland betreten die Strategiespiel-Experten mit »Albion«, das im Extrakasten ausführlich vorgestellt wird. Weniger gewagt präsentiert sich **The Shadow of the Empire**, das die Battle-Isle-Reihe fortführt. Allerdings wird das Taktik-Programm für Win-

dows programmiert, was mehrere Bildschirmauflösungen und frei verschiebbare Fenster ermöglicht.
Inhaltlich dürfen Sie dieses Mal die Bösen spielen: Das alte Imperium würde gerne neu erstarken und den lästigen Drulliern einmal zeigen, was eine Harke ist. Neben Detailverbesserungen darf man mehrere neue Einheiten und eine komplett überarbeitete Benutzeroberfläche erwarten. Auf lange Winterabende spekuliert **The Great Rally**, ein in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Außenministerium entstehendes Familienspiel. Bei einer Reise quer durch Europa müssen Comic-Figuren ihre Reisekasse aufstocken, Land kaufen und Dutzende von Städten besuchen. Beide Programme sind für das erste Quartal '95 geplant.

▲ Bullfrog

Peter Molyneux und seine Mannen sind weiter fleißig. »Theme Park« macht sich noch in den Charts breit, da soll das nächste Bullfrog-Spiel **Magic Carpet** schon im November folgen (siehe Kasten auf der nächsten Seite). Noch nicht anspiel-, aber immerhin spruchreif waren drei weitere Projekte, die im Laufe des nächsten Jahres erscheinen sollen.



Ganz frisch: Eine allererste Grafikstudie zu Syndicate 2

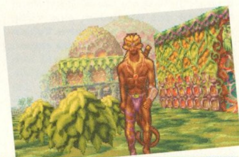
Ende '95 kann man mit dem Action-Strategiespiel **Syndicate 2** rechnen. Das isometrische 3D-Spielfeld bleibt erhalten, doch jetzt darf der Spieler auch den Blickwinkel beliebig ändern. Einzelne Gebäude werden detaillierter dargestellt und können beschädigt oder gänzlich zerlegt werden. Außerdem soll die Auswirkung von Lichtquellen auf die Hintergrundgrafik detaillierter ausfallen. Weitere Einzelheiten stehen noch nicht fest. Da Bullfrog gerade mit der Programmierung begonnen hat, wird die Veröffentlichung von Syndicate 2 noch ein ganzes Weilchen auf sich warten lassen.

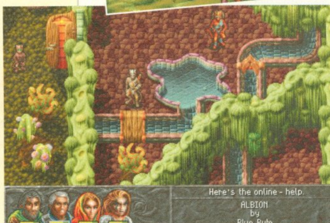
Creation handelt von der Besiedlung eines gleichnamigen Planeten. 3000 Jahre in der Zukunft versuchen irdische Wissenschaftler, die Meeresfauna der Erde nachzuklonen – bis sich eine uneingeladene Lebensform bemerkenswert macht und die ganze Kolonie bedroht. Bullfrog will hier ein ähnliches 3D-Grafiksystem wie bei Magic Carpet verwenden, um die Wasserwelt möglichst realistisch darzustellen.

Biosphere tritt spielerisch hingegen etwas in die »Theme Park«-Fußstapfen und erscheint in der »Designer Series« von Bullfrog. Sie sind der Boß

ALBION (Blue Byte)

Ein Rollenspiel der etwas anderen Sorte soll Albion werden. Zum einen möchte man sich vom üblichen Fantasy-Background lösen, zum anderen werden 2D-Sequenzen im »Al-Qadim«-Stil mit schneller 3D-Grafik kombiniert. Dabei kann zwischen VGA- und SVGA-Darstellung umgeschaltet werden. Die von schräg oben gezeigten 2D-Szenen sind beim Erforschen von Gebäuden und beim Marsch im Freien zu sehen, Städte und Dungeons werden dreidimensional gezeigt, wobei auch nach oben und unten geschaut werden kann.
Es geht darum, einen von Nachfahren der Kelten bewohnten Planeten vor der Zerstörung durch ein irdisches Raumschiff zu bewahren. Im Spiel wird viel Wert auf Story und Kultur der Ureinwohner gelegt. Es gibt keine auswürfelbaren Charaktere. Stattdessen sollen sich die vorgefertigten Spielfiguren deutlich voneinander unterscheiden, und nicht nur unterschiedliche Zahlenwerte haben. Den Programmierern steht noch viel Arbeit bevor, Albion wird erst Mitte nächsten Jahres erscheinen.






»Great Rally« entsteht in Zusammenarbeit mit dem deutschen Außenministerium



Frei verschieb- und vergrößerbare Fenster bei Blue Bytes »Shadow of the Empire«



eines Teams, das aus unwirtlichen Welten bewohnbare Planeten machen soll. Stellen Sie ein Team von Spezialisten ein, um das Terraforming auszuführen. Sind die Kolonisten gelandet, kümmert man sich um Infrastruktur und Ökologie. 50 grundverschiedene Welten sollen im fertigen Programm eine langfristige Herausforderung garantieren. Der Erscheinungstermin dürfte irgendwo im 1. Halbjahr 1995 liegen.

▲ Code Masters

Kleine Autos, große Verwirrung. Nachdem Code Masters erst jetzt eine leicht überarbeitete Version des Action-Rennspiels **Micro Machines** veröffentlicht, wird Teil 2 nicht vor 1995 für den PC erscheinen.

Definitiv noch dieses Jahr soll der Flippermarkt aber um **Psycho Pinball** bereichert werden. Vier Tische, realistischer Kugellauf und bis zu drei Kugeln sind die wesentlichen Eckdaten. Programmierer Andrew Graham (seines Zeichens auch der Macher von Micro Machines – die Welt ist klein) hat angeblich jahrelang die Abprall-Physik an »echten« Flippertischen studiert – auch eine schöne Beschäftigung für verregnete Nachmittage. Der sichtbare Bildausschnitt wird gescrollt. Durch die MidRes-Auflösung von 320 x 400 Bildpunkten sollen dabei relativ viele Details auf einmal sichtbar sein.



Ein »zusammengeklebter« Tisch von »Psycho Pinball«

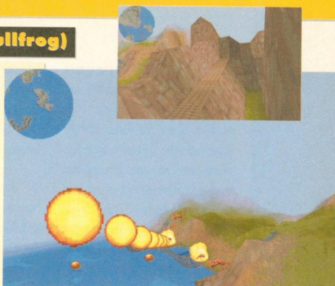
▲ Cyberdreams

Science-fiction-Autor John Shirley wird von Cyberdreams als »Story design consultant« für **Darkseed 2** angeführt. Der zweite Teil fängt da an, wo der Vorgänger aufhört und konfrontiert den Spieler mit neuen diabolischen Alien-Auswüchsen. Neben den gewohnten H.R.-Giger-Grafiken wird es digitalisierte Sounds und Animationen geben.

Kandidat für den längsten Spielenamen des Jahres ist **I have no mouth and I must scream**, das auf der gleichnamigen Kurzgeschichte von Harlan Ellison basiert. Mit fünf verschiedenen Charakteren versucht man, einen obermotzigen Supercomputer auszuschalten. **Hunters of Ralk** spielt in einem von AD&D-Erfinder Gary Gynax erdachten neuen Rollenspiel-Universum. Die bösen Nachbarn bedrohen das eigene Territorium und können nur durch eine mutige Heldenleistung besiegt werden. Die Pressemitteilung verspricht ein neuartiges Kampfsystem mit viel künstlicher Intelligenz bei Gegnern und Monstern. Und wer ein bißchen mehr Horror im Umgang mit Windows begehrt, findet vielleicht Gefallen am Bildschirmschoner **Giger Screensaver**.

MAGIC CARPET (Bullfrog)

Auf einem fliegenden Teppich zu sitzen und mit Karacho über herrliche 3D-Landschaften zu brettern, ist schon ein Spaß an sich. Doch »Magic Carpet« wäre kein richtiges Bullfrog-Spiel, wenn es da nicht noch ein wenig Strategie und Taktik gäbe.
Eine Katastrophe hat die Welt in etwa 50 Teile zerbrechen lassen, die Sie durch Siege über rivalisierende Zauberer wieder vereinen müssen. Um die Vorherrschaft zu sichern, errichtet man ein Heimatschloß, sammelt die Magie-Energie Mana und sucht die Konkurrenz mit Katastrophen heim. Die Widersacher steuert der Computer; im Netzwerk-Modus können sich auch bis zu acht menschliche Mitstreiter gegenseitig ärgern.
Ein Hauch von »Populous« macht sich breit, doch durch die fixe 3D-Darstellung bekommt das Geschehen eine völlig neuartige Perspektive. Vulkane bohren sich imposant aus dem Erdreich empor, Soldaten kraxeln über Berge und zwischendurch liefern Sie sich ein Teppich-Actionduell mit dem Typen von der Nachbarburg. In der Standard-Auflösung sah Magic Carpet ausgesprochen cool aus; Bullfrog will zudem eine hochauflösende SVGA-Fassung anbieten. Die braucht dann allerdings soviel Rechenpower, daß sie nur auf absoluten High-End-Systemen ordentlich abgeht.





Bislang waren nur schöne Einzelgrafiken von »Hunters of Ralk« zu sehen

▲ Domark

In der Endfertigung befindet sich Mike Singletons **The Citadel**; beachten Sie bitte den Extrakasten auf der nächsten Seite. Mit der Simulation **Dogfight – Great Aces of Air Combat** will Domark Fliegerasse aus dem Ersten und Zweiten Weltkrieg sowie dem Koreakrieg wiederaufleben lassen.

Der SF-Titel **Absolute Zero** handelt vom Abwehrkampf irdischer Kolonisten auf dem Jupitermond Europa gegen einen unbekannten Gegner. Das Strategiespiel wird gleichzeitige Kämpfe zu Land und in der Luft mit verschiedenen Fahrzeugen bieten. Der Name **Test Pilot** sagt ziemlich genau aus, worum es bei einer im Dezember erscheinenden »Multime-



Nichts für empfindliche Naturen: »I have no mouth and I must scream« von Cyberdreams



Der Nachfolger zu »Dark Seed« soll mehr Puzzles enthalten

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

Phoenix
der neue spektakuläre Joystick von Gravis
259,95

Gibt's nicht? Gibt's doch!!!
Tie Fighter 69,95
PC 3,5" mit dt. Anleitung
Sim City 2000 75,95
PC 3,5" komplett deutsch
T.F.X. 49,95
PC 3,5" mit dt. Anleitung

Unser Tip des Monats
Armored Fist *
Der Comanche Nachfolger
PC 3,5" oder CD-ROM
89,95

Wahnsinn!!!
Pirates Gold für PC 3,5" oder CD-ROM je 29,95
Grand Prix für PC 3,5" oder CD-ROM je 29,95
Gunship 2000 für PC 3,5" oder CD-ROM je 29,95

Inferno *
Das neue Weltraum-Abenteuer von Ocean nur auf CD-ROM
89,95

Battle Bugs
Flotte Käfer auf dem Kriegspfad!
Das etwas andere Strategie-Spiel
PC 3,5"
69,95

LucasArts Koffer
(PC 3,5" Sonderedition)
Lucas Koffer 1: Masterblazer, Zak McKraken, Rock'n Roll – alles komplett für nur **29,95**
Lucas Koffer 2: Indiana Jones 3 Adv., Zak McKraken, Maniac Mansion – alles komplett für nur **39,95**

3,5" Spiele

1942 – Pacific Air War	89,95
1944 – Across the Rhine *	99,95
Aces of the Deep *	89,95
Aladdin *	69,95
Alien Legacy	79,95
Anstoss	79,95
Anstoss World Cup Edition	59,95
Armored Fist *	89,95
Aufschwung Ost	79,95
Battle Bugs (dt.)	69,95
Battle Isle 2	89,95
Bazooka Sue *	99,95
Bloodnet *	99,95
Break Thru *	59,95
Burning Steel 2 (dt.)	89,95
Caribean Desaster *	89,95
Chaos Engine	59,95
Chartbreaker *	89,95
Colonization *	99,95
Comanche Data Disk 1 + 2	je 59,95
Cyclones *	89,95
Dark Sun 2 – Wake of the Ravager *	89,95
Dawn Patrol *	89,95
Death or Glory *	89,95
Delta V	79,95
Der Baulöwe (Windows) *	99,95
Der Clou – Profidisk *	39,95
Desert Strike *	89,95
Die Siedler	89,95
Doom 2 – Hell on Earth *	79,95
Doom - Episoden + Data Disk 1 + 2	je 29,95
Dream Web	89,95
Dune 2	69,95
Earthsiege *	69,95
Elder Scrolls – Arena (dt.)	89,95
Elite 3 *	79,95
F-14 Fleet Defender Mission Disk *	49,95
FIFA Soccer	79,95
Flightsimulator 5 (engl.)	89,95
neue FS 5-Scenery Disks	ab 49,95
Frontpage Football Pro *	89,95
Grandest Fleet	79,95
Hanse - Die Expedition	49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (Ikarion) *	89,95
Hokum KA 50 (Werewolf) *	79,95
Hurra Deutschland	79,95
Indy Car Racing	59,95
Indy Car Racing Data Disks	je 29,95
Jungle Strike *	69,95
Kolumbus	89,95
Lands of Lore (dt.)	69,95
Legend of Kyrandia 2 – Hand of Fate (dt.)	79,95
Lemmings 3 *	79,95
Lion King *	69,95
Loderunner *	69,95
Mad News	89,95
Master of Magic * / Master of Orion	je 99,95
Menzoberranzan *	89,95
Micro Machines *	69,95
Nascar Racing *	79,95
Outpost	89,95
Overlord	79,95
Pacific Strike SONDERPOSTEN	49,95
Pinball Fantasies	69,95
Pizza Connection	89,95
Privateer Speech, Special OPS 1	je 39,95
Quest for Glory 4 (dt.)*	79,95
Sim City 2000 (dt.) AKTIONSPREIS	75,95
Sim City 2000 Data Disk	39,95
Space Simulator	99,95
Spelunx *	79,95
SSN-21 Seawolf (dt.)	79,95
Star Trek 2 – Judgement Rites (dt.)	99,95
Sternenschweif (DSA 2) *	89,95
Strike Commander	89,95
Strike Commander Zusatz-Disks	je 39,95
S.U.B.	79,95
Subwar 2050 Mission Disk *	59,95
Syndicate	89,95
Syndicate Data Disk	39,95
System Shock *	79,95
Theme Park	79,95
Tie Fighter	69,95
Transport Tycoon *	99,95
U.F.O. – Enemy Unknown	99,95
Ultima 8 – Pagan AKTIONSPREIS	49,95
Ultima 8 Speech AKTIONSPREIS	19,95
Victory at Sea *	89,95
Wing Commander Armada	69,95
Wings of Glory *	89,95
X-Wing Zusatz-Disks	ab 49,95

3,5" Preishits

A-Train (dt.)	39,95
Ambush at Sorinor (dt.)	19,95
B-17 Flying Fortress	39,95
Blues Brothers	19,95
Buck Rogers 2 (5,25"-Version, dt.)	19,95
Cool World (dt.)	19,95
Curse of Enchantia	19,95
Death Knights of Krynn (5,25"-Version, dt.)	19,95
Der Patrizier	39,95
Dogfight	39,95
Eco Quest (5,25", dt. Anleitung)	19,95
Elite Plus	19,95
Erben des Throns	29,95
Falcon 3.0	39,95
Fairy Tales (dt.)	19,95
Gateway to Savage Frontier (5,25", dt.)	19,95
Great Courts 2	29,95
Incredible Machine	19,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	59,95
Ishar 1	19,95
Ishar 2	29,95
Jack Nicklaus Unlimited Golf (dt.)	19,95
Monkey Island 2 (dt.)	59,95
North & South	29,95
Shadow Caster	39,95
Shadoworlds	19,95
Sim Ant (dt.), Earth (dt.), Life (dt.)	je 39,95
Titus the Fox	19,95
Transarctica	19,95
Trivial Pursuit Deluxe (dt.)	39,95
Winter Olympics	29,95
Winter Super Sports	29,95
Zyconix (dt.)	9,95

CD-ROM Spiele

7th Guest (Euro-Version)	69,95
11th Hour *	119,95
Aces of the Deep *	89,95
Anstoss (incl. World Cup Edition)	89,95
Armored Fist *	89,95
Battle Isle 2	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95
Betrayal at Krondor (dt.)	79,95
Bioforge *	99,95
Bloodnet *	89,95
Burning Steel 2 (dt.)	89,95
Civilization & Railroad Tycoon Del. komplett	79,95
Comanche (dt.)	99,95
Creature Shock *	99,95
Cyclones *	89,95
Dark Forces *	89,95
Dark Sun 2 – Wake of the Ravager *	89,95
Dawn Patrol *	89,95
Doom Utilities 2 incl. 900 neuer Levels	39,95
Dream Web	89,95
F-14 Fleet Defender incl. Missions *	99,95
Falcon Gold	99,95
FIFA Soccer	69,95
Full Throttle *	89,95
Hidden Below	79,95
Höhlenwelt *	89,95
Hurra Deutschland	79,95
Inferno *	89,95
Kings Quest 1-6 Anthology komplett	89,95
Larry 1-5 Anthology * komplett	89,95
Legend of Kyrandia 3 *	99,95
Lost Eden *	99,95
Menzoberranzan *	89,95
Myst	99,95
NHL Hockey '95	79,95
Oldtimer *	89,95
Outpost (dt.)	89,95
PGA Tour Golf 486	99,95
Phantasmagoria *	99,95
Pinball Dreams Deluxe	79,95
Privateer & Strike Commander komplett	99,95
Rebel Assault (e.) SONDERPOSTEN	69,95
Sam & Max (dt.)	99,95
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95
Space Quest 1-5 Anthology komplett	89,95
SSN-21 Seawolf (dt.)	89,95
Star Trek – Next Generation *	99,95
Sternenschweif (DSA 2) *	99,95
Subwar 2050 incl. 7 neuer Missionen	99,95
Syndicate Plus	99,95
System Shock Enhanced *	89,95
Tie Fighter *	99,95
Theme Park	89,95
Ultima 8 (dt.)	89,95
Ultimate Football *	99,95
Under a Killing Moon *	119,95
Wild Blue Yonder *	79,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe komplett	69,95
Wing Commander Armada	89,95
Wings of Glory *	89,95

CD-ROM Preishits

Battlehawks 1942	39,95
Critical Path (engl.) SONDERPOSTEN	49,95
Der Patrizier AKTIONSPREIS	39,95
Epic Pinball – Shareware Version	9,95
F-19 Stealth Fighter	29,95
Harpoon	49,95
High Command	49,95
Indiana Jones 3	39,95
Iron Helix (engl.) SONDERPOSTEN	49,95
Jutland (engl.) SONDERPOSTEN	49,95
M 1 Tank Platoon	29,95
Mad TV (dt.)	39,95
Maniac Mansion	39,95
Megarace	49,95
Monkey Island 1	39,95
Quantum Gate (engl.) SONDERPOSTEN	49,95
Railroad Tycoon	29,95
Silent Service 2	29,95
Shadoworlds	19,95
Star Control 1 + 2 komplett	39,95
Summer + Winter Challenge komplett	39,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	49,95
Their Finest Hour incl. Missions	39,95

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed	299,95

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	169,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	229,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95

Disketten

3,5" MF 2HD	ab 6,99

Festplatten intern

420 MB, AT-Bus	399,95

Andere AT-Bus- & SCSI-Festplatten auf Anfrage!

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	49,95
Advanced Gravis Joystick	ab 59,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	259,95
Flightstick Pro	169,95
Quickjoy M6	19,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + NN-Gebühr
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

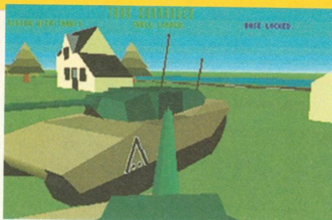
Kreditkarten
Ab sofort akzeptieren wir bei Versandbestellungen auch Kreditkarten! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen Frei Haus zu.

Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28




Panzer-Simulation von Domark: »Tank Commander«

dia-Flugsimulation« geht.
Für das nächste Jahr sind zwei weitere Domark-Titel angekündigt: Die 3D-Panzersimulation **Tank Commander** sowie **Cerberus**, das von den Geschehnissen auf einer Forschungsstation im All handelt.

THE CITADEL (Domark)

Der dritte Teil der »Lords of Midnight«-Serie wurde uns von Designer Mike Singleton höchstpersönlich vorgeführt. Der Meister erstaunte mit der Bemerkung, daß das (grafisch durchaus ansehnliche) Programm momentan noch auf eine Diskette passe. Das epische Rollenspiel wird u.a. ständig die Systemuhr abfragen und als Spielzeit und Datum verwenden. So bekommt man im Dezember winterliche Grafiken zu sehen; wenn es in der echten Welt nacht ist, sehen auch die Spielfiguren nicht mehr sonderlich viel. Wem diese Zeitangleichung nicht paßt, kann natürlich auch manipulierend eingreifen. Momentan arbeitet Mike an der Innenarchitektur im Schloß des Oberbösewichts und denkt darüber nach, Gegner in diversen Grafikobjekten wie z.B. Fässern zu verstecken.

Programmierer Mike Singleton strahlt – obwohl er arg unter Termindruck steht



Lords of Midnight Teil 3 ist immer noch nicht fertig

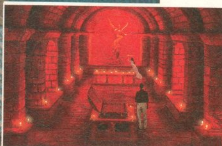
▲ Electronic Arts

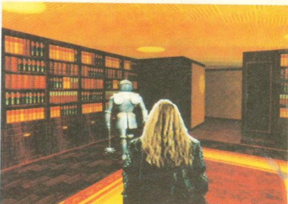
»He, hinter Dir steht Mark Hamill!« – wer sich in der Suite von Electronic Arts und Origin herumtrieb, stolperte im 5-Minuten-Takt über Prominenz. Der Luke-Skywalker-Darsteller gab sich anläßlich seiner Hauptrolle in den Videosequenzen von **Wing Commander 3** die Ehre (siehe Extra-Kasten unter »Origin«). Der dazugehörige Projektleiter, Chris Roberts, tummelte sich hier ebenso wie Origin-Papa Richard »Lord British« Gariott. Nicht zu vergessen die Untermieter von Bullfrog; Pete Molyneux ließ den Teppich von Magic Carpet fliegen. Mehr Informationen zu den neuen Origin-Produkten finden Sie im separaten Textabschnitt zu dieser Firma.
Während **U.S. Navy Fighters** ein Fall für Flieger ist (siehe Extrakasten), schließt sich **Noctropolis** der wachsenden Schar von Horror-Adventures an. Electronic Arts verpflichtete für seinen Silbergrusler Brent Erikson, der einst bei Access an »Martian Memorandum« mitwirkte.
Der Held vom Dienst wird bei Noctroplis in die Welt einer Comicserie versetzt, wo sich eine Gruppe Bösewichte zusammenrottet, um die Grenze in die andere Richtung zu überschreiten. Super VGA, Videoclips und Sprachausgabe sollen die düstere Story rüberbringen, die ganz auf eine erwachsene Zielgruppe zugeschnitten ist.
Nun zu einem kleinen Schnellkurs in Sachen »Personalien«. Der Kern des Programmierteams, das vor ein paar Jahren »Alone in the Dark« entwickelte, hat Infogrames verlassen. Die Mannen um Frédéric Raynal nennen sich jetzt Adeline Software und haben sich Delphine angeschlossen, die ihrerseits ihre nächsten Titel bei Electronic Arts veröffentlichen. Erste Frucht diese verwickelten Zusammenarbeit ist **Little Big Adventure**, das eine gewisse Ähnlichkeit zu Alone in the Dark nicht leugnen kann. Im isometrischen 3D-Look wird das Szenario gezeigt, superfeine Animationen in Super VGA machen jede Bewegung der Spielfiguren zu einer Augenweide, gewürzt mit einer guten Prise Gouraud-Shading. Unser Held Twinsen ist ein Quetch, der den intergalaktischen Schurken Dr. Funfrock bezwingen muß (kein Mangel an drolligen Namen). Das Action-Adventure ist in 12 Kapitel unterteilt. Spielerischer Gag: Sie können jederzeit zwischen vier Verhaltensmustern für Twinsen wechseln, welche die Auswirkungen seiner Aktionen maßgeblich beeinflussen.
In Europa wird Electronic Arts außerdem **The Print Shop Deluxe CD-Ensemble** von Broderbund vertreiben. Hier gibt's auf einen Schlag die jüngste Windows-Version des legendären Grußkarten-Druckprogramms plus die Anhängsel Companion, Business Graphics, Sampler Graphics und Comic Graphics. In der Edutainment-Reihe »EA Kids« gibt es zwei witzige Neuzugänge: **Around the World in 80 Days** ist eine Art elektronisches Malbuch für Kinder von 4 bis 8 Jahren. Das Mathe-Adventure **Counting on Frank** soll 8- bis 11-jährigen Kids die Rechnerei schmackhaft machen. Deutsche Versionen dieser Lernspiele sind (noch) nicht geplant.

▲ Elite Systems

Elite, lange Zeit auf Konsolenspiele fixiert, meldet sich in der PC-Welt zurück. Bei **Virtuoso** rennt ein meist von hinten zu sehender »Rockstar«, der verdächtig unserem Kollegen Florian Stangl ähnelt, durch dreidimensional dargestellte Gänge. Allerlei Gegner müssen dabei niedergeballert werden.
Als furchtloser Pisten- und Off-Road-Pilot versucht man sich bei »Powerslide«, das vor allem auf schnel-


Kleines Abenteuerspiel, ganz groß: »Little Big Adventure« mit isometrischem SVGA-Look


»Noctropolis« von Electronic Arts: Sanfter Grusel auf CD-ROM


Elite beteiligt sich mit »Virtuoso« am 3D-Baller-Boom

U.S. NAVY FIGHTERS (Electronic Arts)

Was ist eigentlich aus den Machern von »Chuck Yeager's Air Combat« geworden? Simulations-Programmierer rosten nicht; nach mehreren Jahren Entwicklungszeit wird Electronic Arts deren jüngstes Luftkampf-Projekt U.S. Navy Fighters veröffentlichen. Neben den üblichen 320 x 200 Bildpunkten läßt sich die 3D-Grafik auch in Super VGA genießen – in 640 x 480 oder (sinnvoll nur auf dicken Pentiums) gar in 800 x 600 Pixeln.

Die F-14 Tomcat wird ebenso simuliert wie die F/A-18 Hornet; auf der Gegenseite steuern Sie auch russische Maschinen. Neben Einzelmissionen, die man sich beliebig zusammenstellen darf, bietet U.S. Navy Fighters einen Campaign-Modus mit viel Story. Da es sich ganz ohne Feindbild schlecht fliegt, putschen radikale Nationalisten den armen Boris Jelzin in Rußland weg. Das Nachbarland Ukraine hat wenig Lust, sich bei einer Reunion der UdSSR zu beteiligen und bittet die USA um Hilfe – schon geht der Schlamassel los. Gut 50 Missionen müssen durchgespielt werden, um aus amerikanischer Sicht zu gewinnen.

Auf der technischen Seite wird neben der hochauflösenden Grafik auch 8-Kanal-Stereosound geboten; Mitteilungen von anderen Piloten ertönen per Sprachausgabe. Kein Wunder, daß dieser Fliegerbrocken gar nicht erst auf Diskette erscheint; nur per CD-ROM können Sie abheben.



Bei »Powerslide« kommt man des öfteren von der Straße ab

le Grafik baut. Eine 2-Spieler-Option ermöglicht das gleichzeitige Herumrasen bei gesplittetem Bildschirm.

▲ Empire

Die erweiterte CD-Version von **Campaign** enthält das gewohnte dröge Spielsystem plus neue Einheiten, historische Photos und mehrere Radio-Mitschnitte. **Dawn Patrol** bringt im Stil von »Overlord« die Luftkriege des Ersten Weltkriegs auf den Bildschirm. Neben schöner SVGA-Grafik sind 64 Biographien über damalige Fliegerasse eingebaut. In mehr als 100 Missionen dürfen Sie Ihre ritterlichen Luft-Manieren beweisen.

Ebenfalls am Empire-Stand: Fast fertige Versionen der seit längerem angekündigten SF-Spiele **Dreamweb** und **Cyberspace**.

▲ Flair Software

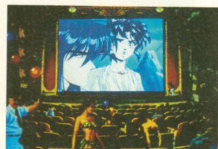
Als das »bislang fortschrittlichste und spielbarste Fußballprogramm« preist Flair Software vollmundig sein **Soccer Superstars** an. Als Nachschlag zur WM enthält es alle wichtigen internationalen Mann-



schaften mit detaillierten Team- und Einzelspielerwerten. Nette Features, wie der »Power-Bar-Schußstärkenanzeiger«, Verletzungen und Sperren, sollen für viel Realismus sorgen.

▲ Gametek

Nachdem Gametek die Europa-Veröffentlichung der Spiele von Take 2 übernimmt (siehe CES-Bericht in Ausgabe 8/94), hat sich der Veröffentlichungskalender entsprechend gefüllt. **Star Crusader** testen wir in dieser Ausgabe; bis nächsten Monat dürfte **Hell** fertig sein, der »Cyberpunk-Thriller« mit Dennis Hopper. Kurz vor der Veröffentlichung steht auch die Gametek-Eigenproduktion **Quarantine**: Das robuste »Doom auf Rädern« übertrifft alle Taxifahrer-Klischees. Um die Fuhre in futuristischen, von Mutanten bevölkerten Gebieten zu gewährleisten, muß man schon mal die Kühlersäge anwerfen. Nichts für Leute, die unmittelbare vor ihrer Führerscheinprüfung stehen. Und der Nachfolger zu »Elite II – Frontier« wird für November versprochen: **First Encounters** soll viele der Macken von Frontier beheben.



B-Movies auf CD-ROM dank »Gametek Cinema«

Gametek Cinema nennt sich eine etwas bizarr anmutende Reihe von preiswerten CD-ROMs (um die 40 Mark), auf denen sich digitalisierte Spielfilme befinden. Trashige Möchtegern-Kultstreifen zum Angucken auf dem PC-Monitor, aber gänzlich ohne Interaktion. Unter dem ersten Dutzend Titel befinden sich so unterschiedliche Filme wie »Manga« (Japan-Zeichentrick), Fritz Langs »Metropolis« oder Slapstick-Humor mit Charlie Chaplin.

Ein bißchen aktueller (und wohl auch teurer) wird die CD-ROM-Version von **Saturday Night Live** ausfallen. Die legendäre amerikanische Comedy-Serie ist dank »premiere« auch in Deutschland ein Begriff. Zum 20jährigen Jubiläum packt Gametek rund 50 Sketche in digitalisierter Form auf zwei CD-ROMs – die Blues Brothers, Steve Martin und Tom Hanks dürfen da nicht fehlen.



Hallo, Taxi: Lästige Fußgänger werden bei Gameteks »Quarantine« mit der Außenbordsäge abgeschreckt

▲ Gremlin

Alle paar Jahre ein Logo- und Image-Wechsel, da kommt Schwung in die Bude! Der englische Software-Veteran Gremlin bescherte uns in den 80ern Klassiker wie »Monty Mole« und »Thing on a spring«, wandte sich in den letzten Jahren stark den Videospielkonsolen zu – und kommt jetzt auf den PC-Trichter. Also wurde ein seriöseres Logo designt, der Firmenname mit dem unvermeidlichen Anhängsel »Interactive« gestreckt und das erste CD-ROM-Projekt gestartet. Mehr zu **Retribution** im separaten Kasten.



3D-Gleiterduelle bei Gremlins »Slipstream«

Mit **Slipstream** ist ein weiteres 3D-Spiel in Arbeit; zwei Spieler liefern sich per Bildschirm-Teilung oder Nullmodem-Kabel ein futuristisches Rennen. Dazu kommen 10 Computergegner und 10 verschiedene Strecken. Das neue Fußball-Strategiespiel **Tactical Manager 3** dürfte nur Kenner des englischen Liga-Spielbetriebs erfreuen.

Halbwegs anspruchsvolle Action mit isometrischer Grafik verspricht »Desert Strike«, die Umsetzung eines Videospiele-Hits von Electronic Arts. Auch der Nachfolger des Hubschrauber-Ballerspiels wird von Gremlin kommen: **Jungle Strike** bietet neun neue Missionen im Kampf gegen die Privatarmee eines Drogenbarons.

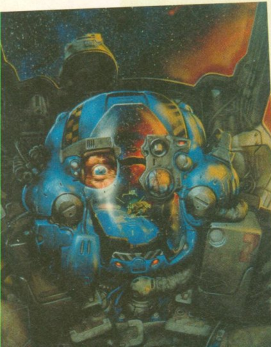
▲ Impressions

In SVGA-Grafik gehalten und deutlich Battle-Isle-inspiriert zeigt sich **Front Lines**. Mit 16 verschie-

RETRIBUTION (Gremlin)

Nette Geschichte: Just als die Menschheit auf einen Krieg zusteuert, tauchen hilfsbereite Aliens auf. Die »Krellans« spenden Frieden, Medizin und neue Technologien; die Menschen breiten sich in den Folgejahren auf Kolonialplaneten aus. Doch eines Tages schrumpft die Bevölkerung urplötzlich – die Krellans hatten nur geholfen, weil sie Erdlinge als leckere Protein-Lieferanten schätzen.

Sie, der furchtlose Raumkämpfer, haben für solche Gourmet-Gelüste keinerlei Verständnis. Im Gleiter geht's 3D-gemäß über feindliche Planetenoberflächen; zur Bekämpfung der Krellan-Armee wird ein umfangreiches Waffenarsenal eingesetzt. Gremlin verspricht 11 Kampagnen mit insgesamt über 50 Missionen – z.B. die Rettung irdischer Wissenschaftler oder das Verfolgen eines bestimmten Schiffstyps. Eine um etwa 20 Missionen abgespeckte Floppy-Fassung ohne Zwischensequenzen soll der CD-Version folgen.





Aktuell

Heiß auf Eis!

NHL® Hockey'95, das schnellste Sportspiel auf Eis, wird jetzt in der PC-CD Version noch rasanter. Machen Sie sich bereit für die umfangreichste und coolste Eishockey-Simluation, die je auf Ihrem PC erschienen ist. Da saust der Puck und zittert der Torwart, wenn wieder ein gepfefferter Slapshot auf den Kasten zufliegt. Wehe dem, der zwischen die stockschwingenden Angreifer gerät, die mit Schnellzug-Geschwindigkeit übers Eis flitzen.

NHL® Hockey'95 ist aufgemacht wie eine gute Fernsehübertragung und zeigt originale Videoclips der NHL®-Action sowie der NHLPA™-Spieler. Die Info-Screens erscheinen alle in detailreicher Hires-Grafik dank SVGA. Alle Spieler, alle Teams, die komplette Saison und die bekannten Funktionen von NHL® machen diese Simulation zu einem Muß für Sportspiel-Fans.

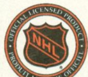
Sie wollen heiße Action - wir servieren sie eisgekühlt.

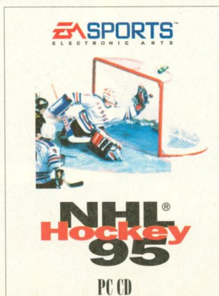


Alle Abbildungen sind PC-Bildschirmfotos

Zusammengesetzt aus mehreren Bildschirmfotos.







if it's in the GAME, it's in the GAME™

COMPUTER '94

04. – 06. November 1994
Besuchen Sie uns: Halle 11.2, Stand C18/D19!

Weitere Informationen über NHL® Hockey'95 erhalten Sie bei Electronic Arts, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel. 05241/24307 •

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS



»Front Lines« von Impressions erinnert optisch an »Battle Isle«

denen Kampfeinheiten gibt man sich der taktischen Konfliktlösung in vorgefertigten Missionen hin oder erstellt neue Szenarios. Bis zu sechs Mitspieler können teilnehmen, außerdem ist eine Modem-Option geplant. Ebenfalls konfliktbereit geht's bei **Lords of the Realm** zu. Vor altbekanntem »Erobere-das-mittelalterliche-England«-Hintergrund werden Provinzen eingenommen und liebevoll gehegt. Mit taktischen Schlachten gibt man dem bösen Gegner eine aufs Haupt und macht per Belagerung mühsam aufgebaute Burgen gemeinerweise wieder kaputt.

Trocken-taktisch gibt sich **Breach 3**. Wieder einmal führt man seine Weltraumsoldaten in von schräg oben gezeigte Kämpfe. Flotten mit bis zu 16 Schiffen werden in **High Seas Trader** gesteuert. Sie rüsten Boote aus, kapern gegnerische Pötte und wachen über die eigenen Mannschaften. Primär dreht sich das Spiel aber um den Seehandel im 17. und 18. Jahrhundert.

▲ Infogrames

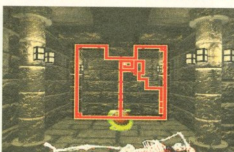
Bei **Alone in the Dark 3** muß sich Spielfigur Edward Carnby ein weiteres Mal mit allerlei Unergründlichem auseinandersetzen. Der dritte Teil ist weniger actionbetont als der zweite und wartet mit einem verbesserten Grafiksystem auf. Unter anderem kann man jetzt die Kameraposition frei wählen oder das Geschehen direkt aus der Perspektive der Spielfigur betrachten.

Der zuerst erscheinenden CD-Version, die mit Sprachausgabe aufwartet, soll im Februar '95 eine abgespeckte Floppy-Umsetzung folgen.

Im Grafik-Adventure **Prisoner of Ice** spürt der furchtlose Spieler einem grauenvollen Tentakelmonster nach. Die Hintergrundgeschichte verknüpft munter Anleihen an den Lovecraft'schen Cthulhu-Mythos mit U-Booten, fiesen Nazis und ewigem Eis. **Chaos Control** stellt ein grafisch furioses Actionspiel dar. In fünf verschiedenen Levels wird nach Herzenslust herumgeballert, am Ende wartet das riesige Mutterschiff des bösen Feindes.

▲ Interplay





Neue Bilder vom 3D-Rollenspiel »Stonekeep«

Eine ganze Batterie von »Neuheiten« wird zum Weihnachtsfest von Interplay abgefeuert – sieht man einmal wohlwollend darüber hinweg, daß die beiden Rollenspiele **Dungeon Master 2** und **Stonekeep** schon auf dem letztjährigen Gabentisch hätten liegen sollen. Auch **Descent** (Actionspiel mit pfeilschneller 3D-Grafik), **Cyberia** (»Rebel Assault«-Verschnitt), **Space Federation** (Weltraum-Strategie) und **Kingdom: The Far Reaches** (Zeichentrick-Adventure) wurden bereits im CES-Messebericht von PC Player 8/94 vorgestellt.

Fans von »Dune 2« werden sich auf Anhieb mit **Warcraft: Orcs and Humans** zurechtfinden, das von Interplay vertrieben wird. Als Mensch oder Ork macht man sich in Echtzeit daran, dem bösen Gegner den Garaus zu machen. Es gibt verschiedene Rohstoffe und neben den beiden Kampagnen auch 20 frei wählbare Missionen. Das Spiel soll mit einer Modem- und Netzwerkoption ausgestattet sein.

Einen Action-Adventure-Mix stellt **Blackhawk** dar. In dem recht blutigen Szenario steuern Sie einen Helden, der schön animiert auf allerlei widerliche Gegner ballert. Wenn seine Waffe nicht gezogen ist, kann der geschmeidig animierte Heroe Gegenstände einsammeln und benutzen, sowie klettern und springen.

▲ Krisalis

Für Anfang bis Mitte 1995 sind bei Krisalis zwei neue Titel im Sportspiel-Dunstkreis angekündigt: **Player of the Year** soll eine »actionbetonte Fußballsimulation« werden, bei welcher der jeweilige Spieler des Jahres im Vermarktungs-Vordergrund stehen wird.

Als **Formula One Team Manager** hingegen kümmern Sie sich um das ganze Drumherum eines Formel-1-Teams: Möglichst fähige Fahrer werden eingekauft, die besten Materiallieferanten ermittelt, finanzkräftige Sponsoren gesucht. Zu zwei weiteren Spielen, **Soup Trek** und **Legends**, gibt es bislang nur äußerst vage Andeutungen.

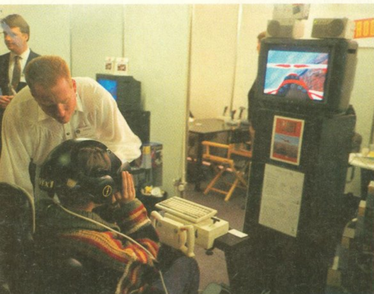


In Interplays Action-Adventure »Blackhawk« wird scharf geschossen



Der dritte Sproß der »Alone in the Dark«-Serie bietet ein erweitertes Grafiksystem

Bei »Prisoner of Ice« stapft man in schön gezeichneten Hintergrundbildern umher

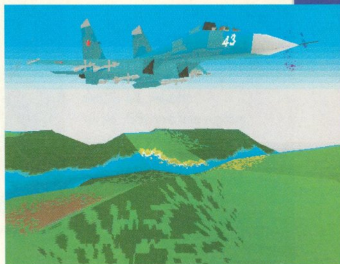


Hutmode für den Herbst: »Flight Unlimited« soll Virtual-Reality-kompatibel werden. Nach wieviel Minuten Helmgebrauch Kopfschmerzen und Bindehautreizungen eintreten, ließ sich auf der Messe noch nicht ermitteln.

läßt sich gekonnt aus dem Weg schubsen. Dank Bildschirm-Teilung dürfen zwei Spieler gleichzeitig antreten; im Netzwerk-Modus sollen sogar bis zu acht Personen simultan agieren können.

Max Design

Gleich drei Produkte in einem bekommt der arglose Software-Käufer bei **Oldtimer** geboten: Ein kleines Autobauspiel, etwas 3D-Renn-Action, sowie eine umfangreiche Oldtimer-Datenbank. In den beiden Teilspielen kommt es sowohl auf die richtige Einschätzung der sozialen und politischen Situation, als auch auf Zusammenarbeit mit der Presse an, um neu konstruierte Automobile an den Mann zu bringen.



Keine absolut realistische Flugsimulation, sondern eher Action-orientiert: »Figher Wing«

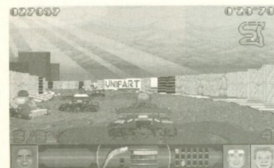
▲ Looking Glass

Groß ist die Verwirrung: Eigentlich war sich Looking Glass schon mit Virgin einig, was die Veröffentlichung der spektakulären Flugsimulation **Flight Unlimited** angeht. Die Tusche für die Vertragsunterzeichnung war angerührt, als der Deal noch in letzter Minute platzte. Insider munkeln, daß Looking Glass sich daran störte, daß das Virgin-Logo allzu prominent auf der Packung erscheinen sollte. Die Amerikaner, die für Origin zuletzt »System Shock« entwickelten, wollen aber unbedingt ihre Eigenständigkeit herauskehren. In Deutschland hat nun Softgold das Vergnügen, die höchst appetitliche Simulation vertreiben zu dürfen.

Auf der ECTS war bereits eine speziell Version des Programms für Virtual-Reality-Helme anspielbar: Dreht der Spieler seinen Kopf, verändert sich entsprechend die Blickrichtung im Cockpit.

▲ Manic Media

Newcomer-Firmen waren auf der ECTS dünn gesät; umso überraschender kam da die Vorstellung von **Superkarts**, dem Debütspiel von Manic Media Productions. Inspirationsquelle für das schnelle 3D-Rennspiel war offenbar der Konsolen-Bestseller »Super Mario Kart«. Acht Pisten voller Schikanen und Abkürzungen sind integriert; die Gegnerschaft



Newcomer Manic Media verblüffte mit dem Rennspiel »Superkarts«

▲ Maxis

Sim City 2000 wird es nun auch für Windows geben, außerdem soll bis Weihnachten **Sim City 2000 CD-ROM** erscheinen, welches das bekannte Spielprinzip mit einigen Überraschungen garniert. Zusätzlich sind auf der CD die zweite Szenario-Diskette (mit London, Tokio, Berlin, Paris und Rio de Janero) sowie das **Sim City Urban Renewal Kit** enthalten. Letzteres ist auch einzeln erhältlich und erlaubt das Verändern der Stadtgrafiken mit vorgefertigten oder selbstgemachten Gebäudesätzen.

Zum zweiten Mal gezeigt wurde **Sim Rainforest**, das vor allem das ökologische Bewußtsein schulen möchte. Erst Anfang '95 erscheint **Sim Tower**, bei dem es um den Bau eines Wolkenkratzers geht.

▲ Merit Studios

Immer noch in der Programmierer-Pipeline steckt **Cyber Judas**, die Fortsetzung von »Shadow President«. Als Präsident lösen Sie globale Probleme, setzen sich gegen Ihr Kabinett durch und jagen einen Verräter. Auch der Windows-Krimi **Psychotron** war schon auf der CES in Chicago zu sehen. Gleiches gilt für **Harvester** (Grusel-Thriller), **Fighter Wing** (Unkomplizierte Kampffliegerei) und **Fortress of Radiaki** (3D-Ballerei).

▲ Microprose

Nach einem etwas ruhigeren Sommer startet Microprose gründlich durch. In dieser Ausgabe finden Sie Tests von **Colonization** und **Master of Magic**; mit **Transport Tycoon** gesellt sich nächsten Monat



Microproses »Transport Tycoon« macht munter Fortschritte

ein weiteres Strategiespiel dazu. 100 Spieljahre haben Sie für den Bau von Straßen, Schienennetzen und Flughäfen Zeit. Gute Verbindungen lassen Städte florieren und füllen Ihr Bankkonto. Mehr Informationen zu diesem Programm finden Sie im Vorabbericht aus PC Player 9/94.

Gut Panzer will Weile haben: **Across the Rhine** ist schon seit einiger Zeit angekündigt, soll diesen Herbst aber endlich erscheinen. Die Simulation beginnt mit der Landung der Alliierten im Juni 1944 und bietet Missionen, die thematisch bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs reichen.

Navy Strike klingt verdächtig nach Simulation, ist aber eher ein neues Strategiespiel rund um militärische Einsatzkommandos. Krach wegen Kuwait, Zoff in Libyen? Von einem Flugzeugträger aus treffen Sie

die Entscheidungen, um im Rahmen Ihrer Befugnisse die Krise zu entschärfen. Ein bißchen geflogen wird dann doch; bei Jet-Einsätzen dürfen Sie phasenweise direkt hinters Cockpit wechseln.
Das Adventure zur gerade abgelaufenen TV-Serie **Star Trek – Next Generation** wird sich weiter verzögern. Es ist jetzt für den Februar '95 geplant und erscheint unter dem Microprose-Label. Nächstes Jahr darf man auch mit dem ersten Titel aus der **Top Gun**-Reihe rechnen. Microprose hat sich die Lizenzrechte gesichert, um Flugsimulationen rund um diesen Fliegerfilm zu veröffentlichen, der Tom Cruise 1986 zum Weltstar machte. Top Gun wird wohl eher in die Richtung leicht zugänglicher Action-Simulationskost tendieren. Liebhaber hyper-realistischer Profi-Simulationen werden 1995 mit **Falcon 4.0** bedient.
Abgerundet wird die Produktpalette durch das Sportspiel **Ultimate Football**. Der Nachfolger zu »NFL Coaches Club« erscheint nur auf CD-ROM und dürfte entsprechend mit speicherhungrigen Grafikmätzchen um sich werfen.



Mindscapes niedliche Aliens bestreiten ihre Olympischen Spiele



Ob der Spieler mit »Super Ski Pro« wohl abheben wird?

▲ Millenium

Nomen est omen: Hinter **Mr Blobby** verbirgt sich wahrlich kein brutales Ballerspiel, sondern eine recht niedliche Plattformhüpferei. Mr Blobby muß verschiedene Level einfärben und so die Dunkelheit vertreiben. **Vital Light** ist ein entfernter »Tetris«-Klon, bei dem mit verschiedenfarbigen Laserstrahlen auf herunterfallende Klötzchen geschossen wird. Wurde ein Klotz vollständig eingefärbt, verschwindet er. Zahlreiche Hindernisse und immer schneller werdende Levels sorgen für einen stetig wachsenden Schwierigkeitsgrad.

»Vital Light«: Klötzchen abbauen einmal anders, nämlich per Laserbeschuß

▲ Mindscape

Gerade noch rechtzeitig zur ECTS zog man bei Mindscape **Total Distortion** ans Land. Das Programm hat das Produzieren und Vermarkten eines Musikvideos zum Inhalt und läuft unter Windows. Bei **Legions** geht es um Eroberung und Diplomatie in einer antiken Welt. Zehn Szenarios werden tatsächliche historische Begebenheiten widerspiegeln. Als »dreidimensionales, isometrisches 3D-Actionspiel« wird **Space Academy** bezeichnet, bei der ein Nachwuchsraumpilot seine Reifeprüfung bestehen muß. Ebenfalls außerirdisch geht's bei **Alien Olympics** zugange. Die bizarren sportlichen Wettkämpfe zwischen diversen galaktischen Rassen sollen auch per Netzwerk funktionieren. Freunde konventioneller Körperertüchtigung donnern bei **Super Ski Pro** einen Hang hinunter.
Trotz rudimentärem Flugsimulator-Programmteil versteht sich **Warplanes Volume 2** eher als Multimedia-Nachschlagewerk. Die Daten von hunderten von Flugzeugen und ihrer Ausrüstung aus der Zeit von 1949 bis 1976 sind enthalten. Stark militärisch angehaucht ist auch **USS Ticonderoga**, eine Kriegsschiff-Simulation. Angeblich reiste der Programmautor mehrere Monate auf einem Schwesterschiff der Ticonderoga mit, um den Kreuzer möglichst realistisch darzustellen. Freizeitstrategen versucht **Metal Marines** anzusprechen. Das Windows-Programm dreht sich um die Befreiung der Erde in 20 Missionen.
Erst im nächsten Jahr wird **Baldy** erscheinen, das eine Mischung aus Action und Simulation verspricht. Die sogenannten Baldies sollen sich entwickeln, mehren und im Kampf durchsetzen. Immer noch in der Mache ist übrigens **Dragon Lore**, das eine sehr schöne Darstellung der Spielwelt bietet. Man kann sich relativ frei umherbewegen, allerdings werden alle längeren Wege automatisch durch Animationen »abgekürzt«.

▲ Neo

Mit einer Datendiskette zum Gangster-Drama trumpft Neo auf: **The Clue – Profi-Disk** bietet neue Fahrzeuge und Charaktere für Unentwegte. Interessanter hört sich da schon **Whale's Voyage 2** an. In der Fortsetzung macht sich wieder eine Raumschiffcrew auf, um die korrupte Welt des 25. Jahrhunderts ein wenig umzukrempeln. Das Spiel gliedert sich in einen Rollenspiel-, Handels- und Strategiepart. Bei letzterem steuert man das eigene Schiff im Kampf gegen Piratenflotten und anderes Gesindel.



Neue Weltraum-Abenteuer mit »Whale's Voyage 2«

▲ Novalogic





Erste Grafikstudien zu Novalogics 3D-Actionspiel »Hardwired«

Klar, **Armoured Fist** ist fast fertig – aber in diesem Stadium bewegt sich Novalogics Panzer-Simulation schon seit einem halben Jahr. Am Stand gab es neben dieser Vertröstung immerhin einen Ausblick auf eine Art inoffiziellen »Comanche«-Nachfolger: 1995 kommt eine Helikopter-Actionsimulation mit dem Arbeitstitel **Werewolf**, bei der Sie eine russische Maschine durch 3D-Voxelwelten steuern.
Neue Details erfuhr man zu **Hardwired**, der Umsetzung des Cyberpunk-Romans von Walter Jon Williams. In ein düsteres Zukunftsszenario eingebettet erle-

NEU: COMPAQ CONTURA AERO

40% KLEINER

Compaq Computer GmbH, Süskindstraße 4, 81929 München

NEU: COMPAQ CONTURA AERO

40% KLEINER

UND 30% LEICHTER





Compaq Computer GmbH, Süskindstraße 4, 81929 München

Komplett ab DM 2.390,– (unverbindliche Preisempfehlung).

Inkl. einem mobilen, externen Diskettenlaufwerk mit PCMCIA-Anschluß für 3,5"-Disketten.



Gleich Infos anfordern!
Telefon: 0130/6868
Fax: 089/808295

O&MF

Größe ist keine Frage des Formats. Leichter und kleiner als ein Standard-Notebook, zeigt sich der Compaq Contura Aero von der stärksten Seite. Mit



Achten Sie auf das Intel Inside® Logo auf unseren Qualitätscomputern.

dem energiesparenden Intel i486-SX-Prozessor, 4 bis 12 MB RAM, Platte bis 250 MB, Trackball, MS-DOS 6, Windows 3.1 und dem Lotus Organizer.

Via PCMCIA-Slot und Docking Station äußerst kontaktstark, sieht er auch sonst gut aus:

- Drei volle Jahre Garantie – weltweit.
- Kompletter Service und Support.

Genug gelesen. Auf zum Compaq Händler!

Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

COMPAQ

COMPUTER, UND MEHR

O&MF

rn!
68
95

Größe ist k
Formats.
kleiner a
dard-Notebook
der Compaq Co
von der stärkste

dem Lotus Organizer. Genug gelesen. Auf zum Compaq Händler!

CMCIA-
on äußerst
gut aus:
weltweit.
vice und Support.

Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

COMPAQ

COMPUTER, UND MEHR





WING COMMANDER 3 (Origin)

Nach diversen Spin-Offs wie »Academy« und »Armada« erscheint der »richtige« dritte Teil einer der erfolgreichsten Spieleserien. Für November (...wenn das mal klappt...) hat Origin die Veröffentlichung von Wing Commander 3: Heart of the Tiger angekündigt. Zwei CD-ROMs soll das Opus füllen, an eine Diskettenversion ist nicht zu denken. Die Flugsequenzen sollen in Super VGA dargestellt werden, doch der dickste Eyecatcher sind zweifelsohne die digitalisierten Zwischensequenzen, in denen der Storyverlauf geschildert wird.

Neben Mark Hamill wurden weitere professionelle Schauspieler wie Malcom McDowell (»Clockwork Orange«) für die Dreharbeiten angeheuert. Die technische Qualität der Videos ist erfreulich: bildschirmfüllend unter DOS und frei von gröberem Gerucke.

Chris Roberts kümmert sich persönlich um den Abschluß seiner Weltraumkampf-Saga. Die Story verheißt eine dramatische alles-oder-nichts-Situation: Die Kilrathi, hinlänglich bekannte Menschheitsfeinde vom Dienst, stehen kurz vor dem Sieg. Nur durch selbstmörderische Einsätze, die auch direkt zur Heimatwelt der Kilrathi führen, kann der Sternenkrieg noch zu Gunsten der Menschheit entschieden werden.



ben Sie Action-Missionen mit einem gepanzerten Hovercraft. Übersteht man die Angriffe von Polizisten und Piraten, lockt eine dicke Belohnung, die Reparaturen und Extrawaffen ermöglicht. Das Szenario wird in den 3D-Sequenzen mit der bewährten Voxel-Technologie dargestellt. Autor Williams wird persönlich über die Qualität der Story wachen.

▲ Origin

Nachdem »System Shock« vollendet wurde, scheint Origin alle Prioritäten auf die Vorweihnachts-kompatible Veröffentlichung von **Wing Commander 3** zu legen (siehe separaten Kasten). Einige ehemalige »Frühjahrs-Produkte« sind jedenfalls in die eisigen Kalendertiefen rund um den Jahreswechsel gerutscht. **Wings of Glory 1917 – 1918** ist eine Flugsimulation rund um den 1. Weltkrieg, die deutlich besser werden soll als das nicht ganz so befriedigende »Pacific Strike«. Hier wird die Extrazeit wohl genutzt, um Grafik und Steuerung geschmeidiger zu machen. Dieses Programm soll ebenso exklusiv auf CD erscheinen wie der »interaktiven Film« **Bioforge**. In der Rolle des Cyborgs Lex, der sein Gedächtnis verloren hat, bekämpft man »morphende Aliens« (Dinge, die uns noch gefehlt haben) und entdeckt die Ruinen einer untergangenen Zivilisation. Origin verspricht eine detaillierte 3D-Welt, doch wo der spielerische Schwerpunkt liegen wird, ist noch nicht sonderlich klar.



Origin-Warteliste, Teil 1: »Bioforge« rutscht Richtung Jahreswechsel



Origin-Warteliste, Teil 2: »Wings of Glory« knattert in die Adventszeit

▲ Psygnosis

Das Messegelände war für Psygnosis und Sony Imagesoft zu eng; also präsentierte man drei Querstraßen weiter in einer geräumigen Edelkneipe seine Weihnachtstitel. Hinter viel Getöse und Bergen von Videospiel-Entwicklungen verbargen sich wenige echte PC-Neuheiten. Über **Lemmings 3** haben wir bereits wiederholt berichtet. Psygnosis brütet immer noch über einem originelleren Namen für die Weiterführung der klassischen Denkspielreihe, aber inhaltlich sind keine Revolutionen zu erwarten.

Die Lemmings-Fortführung mit 3D-Grafik kommt erst nächstes Jahr.



Anläßlich der ECTS lud Psygnosis zu einem Abendessen mit »Discworld«-Autor Terry Pratchett ein. Besonderer Ehrengast: der Tod!

Andrew Spencers Action-Adventure **Ecstatica** macht indes muntere Fortschritte. Seit fünf Jahren tüftelt er an seinem Ellipsoiden-Abenteuer, das über 200 verschiedene Schauplätze bieten soll. Mike Singleton werkelt indes weiter an seinem Nibelungen-Spiel; auch über die Terry-Pratchett-Umsetzung **Discworld** hatten wir schon ausführlich berichtet. Zum Jahresende soll **Zonked** die Psygnosis-Palette abrunden. Dieses grafisch bodenständige Block-verschiebe-Puzzlespiel bietet 120 knifflige Levels.

▲ Rasputin

Das Jump-and-Run **Charlie J Cool** hat eine kleine Besonderheit zu bieten: Je nachdem, welche Geg-



»Ecstatica« von Psygnosis verwendet ein vielversprechendes 3D-System

ner der Spieler bevorzugt abschießt, landet er am Schluß in einem von zwei Endlevels. Ansonsten geht die unkomplizierte Punktehatz über sieben Länder und durch diverse Bonuslevels.
Bald erhältlich soll die PC-Version von **Jet Strike** sein. Dieses ist im Prinzip ein von der Seite gezeigtes Actionspiel im »Defender«-Stil mit viel Geballer. Durch 60 verschiedene Flugzeuge und Waffen kommt aber eine starke taktische Komponente ins Spiel: Welches Flugzeug wähle ich für welche Mission?

▲ SCI

Mit dem Untertitel »Lawnmower Man 1.5« versehen wird **Cyberwar** angekündigt. Es soll all die Features enthalten, die genervte Spieler beim Rasenmäher-Desaster schon immer vermißt haben: 256-Farben-Grafik, Joystick-Steuerung, verschiedene Schwierigkeitsgrade und Spielstand-Speichermöglichkeit. Vor allem die nicht-lineare Spielhandlung soll eine »gewaltige Verbesserung« darstellen.
Außerdem wird noch dieses Jahr die **Death Machine** auf die Menschheit losgelassen; eine Maschine, die – man höre und staune – durch Angst tötet. Der Spieler hat die verantwortungsvolle Aufgabe, mit vier Personen, deren Handlungen programmierbar sein sollen, das Schlimmste abzuwenden.

▲ Soft Enterprises

Die Macher von »The Hidden Below« wollen im Dezember ein weiteres 3D-Spiel veröffentlichen. Bei **Death Race** wird nicht ganz so viel geballert, dafür brettern Sie mit besonders hoher Geschwindigkeit durch rund 30 verschiedene Levels. Das Programmierteam verspricht verschiedene Renn-Raumschiffe und Waffensysteme.

▲ Starbyte

Seit Jahren irrt schon **Bazooka Sue** durch internationale Messehallen, ein Abenteuerspiel mit Super-VGA-Grafik. Angesichts der mit einer Schweinsnase versehenen Protagonistin darf man gespannt sein, ob es den Designern gelingt, die alles andere als bierernste Handlung vorm Abgleiten in frauenfeindliche Gefilde zu bewahren.
Das zweite neue Starbyte-Spiel, **Dime City**, teilt sich in zwei Phasen. Zunächst muß man durch kleinere und größere Gaunereien den amtierenden »Big Boss« erledigen, danach durch »positive« Taten zum Gouverneur aufsteigen.



Auf ein Neues: Das schweinische Adventure »Bazooka Sue« nähert sich der Fertigstellung

▲ Team 17

Team 17 beschäftigt sich hauptsächlich mit Konversionen ihrer Amiga-Titel. Neuestes Produkt der »Alien Breed«-Reihe ist **Tower Assault**, in dem man wieder einmal in der Draufsicht-Perspektive auf Alien-Hatz geht. Mehrere Details wurden verbessert; so kann man beim Weglaufen nach hinten ballern und neue Extras kaufen. Friedlicher gibt sich **All Terrain Racer**, ein von schräg oben gezeigtes Autorennspiel. Mit futuristischen Buggies saust man in der Landschaft herum und besorgt sich in Läden Zusatzausrüstung. Geprügelt wird bei **Ultimate Body Blows**. In Einzelschlägereien oder Wettkämpfen gehen jeweils zwei große Sprites aufeinander los. **Project X** ist ein schnörkelloses Ballerspiel mit weichem Scrolling. Für nächstes Jahr ist **King of Thieves** angekündigt, in dem man sich der Ausbeutung seiner Untertanen und dem Kampf gegen





»Ultimate Body Blows« verspricht viel Zweikampf-Action im Stil von »Street Fighter II«



Im neuesten »Alien Breed«-Spiel namens »Tower Assault« geht's mal wieder feste zur Sache



Offroad-Rennen, von schräg-oben gezeigt: »All Terrain Racer«

Magier und Drachen widmet. Das Spiel wird Strategie- und isometrisch dargestellte Actionpassagen enthalten. Wahnsinnig aufregend wird's mit **King Pin**, einer Bowling-Simulation auf CD-ROM.

▲ Time Warner Interactive

Der Software-Arm des amerikanischen Medienkonzerns hat Europa erreicht. In Deutschland kümmert sich ab sofort Softgold um Marketing und Distribution der PC-Titel; erster Nutznießer dieser Zusammenarbeit war das CD-ROM zum »Woodstock«-Festival (getestet in PC Player 10/94). Als nächstes wird mit **Thumbelina** der Edutainment-Markt bedacht. Das Programm zum neuen Don-Bluth-Trickfilm (der wiederum auf dem Däumeling-Märchen basiert) bietet dem Nachwuchs allerlei Betätigungsmöglichkeiten wie malen, singen und zählen.

Rise of the Robots dürfte hingegen eher die großen Brüder ansprechen. Das seit Jahren bei Mirage entwickelte Roboter-Prügelspiel wird von Time Warner angeblich am 18. November veröffentlicht. Die Animationen der kloppenden Blechkameraden sehen zugegebenermaßen ganz manierlich aus. Wieviel spielerische Substanz dahintersteckt, bleibt abzuwarten. Gerenderte, munter rummorphende Figuren und ein Soundtrack von Brian May alleine machen noch keinen Hit (Verzweiflung klingt an, wenn die englische Pressemitteilung rührende Features wie »Robot moves choreographed by martial arts expert« aufzählt).

▲ 21st Century

Der unausweichliche x-te Teil der »Pinball«-Serie präsentiert sich routiniert: **Pinball Illusions** enthält vier neue Tische und als kleine Neuheit die »Manic multiball option«; drei Bälle sind dann gleichzeitig im Spiel.

Cecil and his Chopper dreht sich um eine verrückte Maschine, der einige Teile fehlen. Alle Gegenstände im Spiel haben eine Gewichtskraft, die in Verbindung mit der simulierten Erdanziehungskraft zu recht erheiternden Effekten führt.

Einen Mordfall muß der Held von **Synerigst** aufklären. In der Zukunftsmetropole New Arhus liegt das Geheimnis des blauen Staubes verborgen. Die CD soll mit Animationen und Sprachausgabe vollgestopft sein.

▲ U.S. Gold

Strategie, Mittelalter, Fantasy – alles klar. Liebhaber von Monstern, Zaubersprüchen, Armeen-Verschieberei und Echtzeit-Taktik werden mit **Dominus** bedient. Um die heimische Burg vor der Eroberung zu beschützen, stellt man Fallen auf, setzt einen von rund 70 Zaubersprüchen ein, verschiebt seine Einheiten auf der Landkarte, nimmt Gefangene ins Kreuzverhör und mixt aus einzelnen Monstern neue Superwesen.

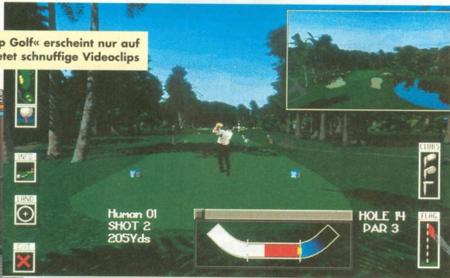




»Dominus« bietet eine neue Herausforderung für Liebhaber von Fantasy-Strategie

Einige Wochen nach Electronic Arts' »PGA 486« erscheint eine weiteres Golf-Simulation, die speziell für CD-ROM entwickelt wird. **World Cup Golf** ist das offizielle Spiel zum internationalen Turnier, das Anfang November in Puerto Rico stattfinden wird. Entsprechend detaillierte Spiel- und Turniermodi soll das Programm bieten, dazu gesellen sich digitalisierte Videoanmiationen nach jedem Schlag. Anscheinend kommt nur der eine Golfplatz dieses Turniers auf die CD; auch die spielerischen Qualitäten bleiben abzuwarten.

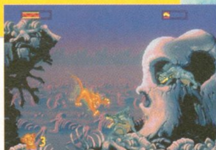
Ein putziges Rennspiel der Marke »nett & simpel« dürfte **Power Drive** werden. In Anlehnung an den



»World Cup Golf« erscheint nur auf CD und bietet schnuffige Videoclips



Time Warner beschert der Menschheit das von Mirage entwickelte Prügelspiel »Rise of the Robots«



Das Spiel zum neuen Disney-Trickfilm kommt nicht nur für Konsolen: Virgin plant eine PC-Umsetzung von »The Lion King«.



© Walt Disney Pictures

TERMIN-UPDATE

Viele Spiele, die wir Ihnen bereits in früheren Messeberichten vorstellten, tauchten erneut auf der ECTS zu sehen. Hier einige Info-Updates zu besonders wichtigen Projekten:

■ **Weihnachten ohne LUCASARTS? So wie es aussieht, werden die beiden nächsten großen Titel aus diesem Hause erst Anfang '95 erscheinen. Schade, denn das 3D-Actionspiel Dark Forces sieht ähnlich verlockend aus wie das ernste Comic-Adventure Full Throttle.**

■ **Vielleicht trösten sich Abenteuerspiel-Fans ja mit diesem Titel: RENEGADE will noch im November sein Grafik-Adventure Flight of the Amazing Queen auf Diskette und CD-ROM veröffentlichen; letztere Version durchgehend mit Sprachausgabe. Eine deutsche Version (Text und Sprache) soll es auf jeden Fall geben. Die neue Fußballsimulation Sensible World of Soccer wird erst 1995 für PCs erscheinen.**

■ **Keine weiteren Ergänzungen bei der Neuheitenplatte von DYNAMIX, SIERRA und COKTEL VISION. Wer unsere Berichte in PC Player 8/94 (ECTS-Messe) und 10/94 gelesen hat, ist auf dem neuesten Stand in punkto Space Quest 6, King's Quest 7 & Co.**

Videospiele-Klassiker »RC Pro Am« tuckern Sie mit Ihrem Gefährt bei Seitenansicht über die Straße, sammeln Extras auf und müssen innerhalb eines Zeitlimits das Ziel erreichen. Sechs Fahrzeuge stehen zur Wahl, das Preisgeld investiert man in Reparaturen und die Pisten sind in verschiedenen Ländern wie Argentinien, Schweden oder Australien angesiedelt.

▲ Virgin

Neuere Versionen von seit längerem angekündigten Spielen gab's reichlich bei Virgin zu begutachten. Der »7th Guest«-Nachfolger **The 11th Hour** rutscht wohl in den Januar '95 hinein. Auch die grafisch vielversprechenden Westwood-Neuheiten **Command & Conquer** (Strategie) sowie **Lands of Lore II** (Rollenspiel) werden wir dieses Jahr nicht mehr erleben. Das Grafik-Adventure **Legend of Kyrandia 3** könnte hingegen bis Weihnachten fertig sein. Grafik (edel) und Story (abgedreht) stehen; momentan werden schon die Texte für die deutsche Version übersetzt. Auch Argonauts durchgestyltem 3D-Ballerspiel **System Shock** werden noch gute Chancen eingeräumt, bis zum Weihnachtsgeschäft 1994 in den Regalen zu stehen.

Gut voran kommt das Spiel zum neuesten Disney-Trickfilm **The Lion King**. Am weitesten sind momentan die Konsolenversionen für Mega Drive und Super Nintendo; eine PC-Umsetzung soll aber in wenigen Monaten folgen. Man stelle sich auf Plattform-Action der niedlichsten Sorte ein; Kategorie »für die ganze Familie«. Eher robustere Genüter sind die Zielgruppe von **Cannon Fodder 2**. Der Nachfolger des (in Deutschland mittlerweile indizierten) Action-Strategiespiels bietet noch mehr Vielfalt bei der gewollt zynischen Vernichtung ganzer Pixelmännchen-Horden. **(hl/la)**

Der CD-ROM-Inhalt von »PC Player plus« 11/94

Tests, Demos & Videos



Ein neuer Look und noch mehr Komfort: Unser verbessertes Menü.

Auch im November bietet PC Player plus ein dickes ROM: Über ein Dutzend Demos auf knapp 600 MBytes machen Sie zum Tester der Spiele von morgen.

Wer hat da gesagt, wir würden ein monatliches CD-ROM nicht vollkriegen? Vier Wochen nach der Auftakt-Ausgabe von PC Player plus haben wir wieder eine schicke Scheibe produziert. Zwei Dutzend Demos, neue Videos und ein extralanger interaktiver Test bieten Ihnen Information und Unterhaltung, die wir im Heft nicht unterbringen konnten. Lesen Sie hier im einzelnen, was unser neues CD-ROM an exklusivem und auch selbst produziertem Material bietet.

Spiele-Demos

Mit 140 MByte Größe gibt es diesmal eine voll spielbare Vorab-Demo zu »Dragon Lore«. Dieses Adventure-Spiel soll Ende Oktober auf zwei CD-ROMs erscheinen – deutsche Bildschirmtexte nicht ausgeschlossen. In unserer Demo können Sie schon einige Puzzles lösen. Leider fehlt noch die Musik; an manchen Stellen gibt es immerhin Sprachausgabe.
Außerdem dabei: Eine Demo für zwei Spieler zum Roboter-Spektakel »Rise of the Robots«, erste spielbare Szenen zum Zauberer-Civilization »Master of Magic« von Microprose und zwei aufsehenerregende Rennspiel-Demos mit jeweils für PCs neuartiger 3D-Grafik-Routinen: »Super Karts« und »Zone Raiders«. Insgesamt 14 Programme können Sie auf PC Player plus anspielen. Und im Bereich »Previews« zeigen wir Ihnen einige der heißesten EAS-Neuheiten.

Bugfixes, Patches und neue Treiber

Spinnt ein Spiel? Mag Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht? Unsere Kollektion aktueller Update-Patches direkt von den Herstellern kann Ihnen weiterhelfen. In dieser Ausgabe finden Sie neben Treibern für die gängigen CD-ROMs unter anderem den inoffiziellen Patch eines Lesers, um »Anstoss« mit den Daten und Namen der aktuellen Bundesliga-Saison 94/95 zu füttern.

Utilities für jeden Spieler

Unsere Sammlung von praktischen Tools wird jeden Monat größer und praktischer. Diesmal sind ein paar Updates hinzugekommen, darunter die neue Version des Shareware-VESA-Treibers »UNIVBE«. Vom Comanche-Programmierer Kyle Freeman höchstpersönlich stammt ein neues Benchmark-Programm namens »Thruput«, welches wir demnächst auch bei PC-Tests einsetzen werden. Einen Update gab es auch für das »Bootdisk«-Programm von Sierra und mit »Noldle« schalten Sie den lästigen Stromspar-Modus bei moderneren Festplatten aus. Da alle Programme wenig Platz brauchen, wiederholen wir jeden Monat die komplette Bibliothek.



140 MBytes spielbare Demo zu »Dragon Lore«

PC Player plus – Exklusiv

Wir bieten mehr als Spieledemos. Unser Programmier- und Video-Team hat diesen Monat beispielsweise einen interaktiven Testbericht zu »System Shock« auf die Beine gestellt. Sie können mehrere Spielszenen im Detail sehen und sich mit der Bedienung vertraut machen.
Unser beliebter »Daten Player« ist auch wieder dabei.

SPIELBARE DEMOS

- Arcade Pool
- Black Hawk (Blackthorne)
- Cool Spot
- CyClones
- Desert Strike
- Devilland
- Dragon Lore
- Master of Magic
- Project X
- Quarantine
- Rise of the Robots
- Star Crusader
- Super Karts
- Zone Raiders

SPIELE-PREVIEWS

- Albion
- Alone in the Dark 3
- Chaos Control
- Cyberia
- Dungeon Master II
- Fighter Wing
- Hell
- Ultima 8: Lost Vale
- Lords of the Realms
- Powerslide
- Star Trek: The Next Generation
- Wacky Wheels
- Xenophage

TREIBER-SOFTWARE

- Creative CR-563
- EzSCSI 3.0 Update
- Mitsumi FX-01
- Mitsumi LU-005
- Philips CM205

UPDATE-PATCHES

- Anstoss
- Archon Ultra
- Epic Pinball
- Falcon Gold

UTILITIES

- Bootdisk-Tools
- CD-ROM-Tools
- Festplatten-Identifizierer
- Game Wizard Mogelhilfe
- General Midi für MT-32
- MT-32 für Roland GS
- PC-Verlangsamer
- PICEM Bildbetrachter
- Screenshots mit PCXDump
- Soundblaster Tools
- VESA-Treiber
- VGA-Benchmarks



Unser interaktiver Testbericht dreht sich diesmal um »System Shock«

Geben Sie Gas bei »Super Karts«

Er enthält fast 500 Kurztests aus allen PC Player-Ausgaben seit Januar 1993 und einige neue Redakteurs-Kommentare als Videoclips.

Im Bereich »Video« präsentieren wir Ihnen neben einer brandneuen Episode der »Multimedia Leserbriefe« erste bewegte Bilder aus »Phantasmagoria«, Szenen von den Dreharbeiten zu »Lost in Town« und einen tiefen Einblick in die Funktionsweise des Windows-Spiele-Baukastens »Klik & Play«.

Dem Zeichen vieler Spielehersteller folgend haben wir uns auch auf den 486er-Zug begeben: Um die Videos noch schärfer und größer darzustellen, verwenden wir eine neue Software, die leider auf 386-Rechnern zu verstärktem Ruckeln führt – die Entscheidung weg von der Briefmarke hin zum Großbild ist uns wegen der treuen Leser mit älterer Hardware nicht leicht gefallen, aber auch bei uns bleibt die Zeit nicht stehen.

So starten Sie durch

Um unser CD-ROM so benutzerfreundlich wie nur möglich zu machen, haben wir uns besonders angestrengt. Keines unserer Programme installiert irgendwas auf Ihrer Festplatte (allerdings können sich einige Spieledemos auf die Platte kopieren – hierauf haben wir keinen Einfluß). Solange Sie nur in unserem Menü bleiben und kein Demo starten, wird nichts an Ihrem PC verändert.

Das Menü starten Sie von der DOS-Ebene mit dem Kommando »CDPLAYER«. Im Menü sind alle DOS-Programme aufgeführt und können auf Knopfdruck gestartet oder installiert werden. Für die Windows-Programme gilt das Kommando »SETUP«. Es legt lediglich eine Programm-Gruppe mit den einzelnen Icons an – bis auf diese Programmgruppe wird nichts an Ihrem System verändert. Unsere eigene Software »VideoPlayer«, »TestPlayer« und »DataPlayer« läuft nur nach Installation von »Video für Windows« von Microsoft welches sich ebenfalls auf der CD befindet; bei Problemen mit Video für Windows müssen Sie sich an die Firma Microsoft wenden.

Wenn Sie das Menü umgehen wollen, läßt sich die Software in allen Verzeichnissen auch direkt mit dem Kommando »GO« starten.

Bug im Menü!

Eigentlich sind wir ja nicht schuld, daß unser Menüprogramm auf manchen Grafikkarten spinnt. Die Hersteller der Karten und die Autoren unseres Entwicklungssystems schieben sich gegenseitig den schwarzen Peter zu. Für uns bleibt die traurige Tatsache: Auf manchen Karten mit S3-Grafikchip mag unser Menü nicht mit 256 Farben laufen. Glücklicherweise kann dem abgeholfen werden. Starten Sie das Menü unter DOS mit dem Kommando *CDPLAYER /C7*

also hinter dem Programmnamen einen Schrägstrich (Shift-7), dann ein großes »C« und dann die Zahl 7. Vorher muß ein Vesa-Treiber geladen oder im ROM vorhanden sein. Damit wird der Bug überlistet und das Menü erstrahlt in den korrekten Farben. Dies gilt übrigens auch für Benutzer der Ausgabe 10/94. Sobald uns ein Bugfix vorliegt, werden wir ihn auf zukünftigen CD-ROMs anwenden. **(bs)**

DAS SPIEL DES MONATS

Ab sofort präsentieren wir Ihnen als besonderen Bonus jeden Monat ein komplettes Spiel ohne Einschränkungen. In Zusammenarbeit mit Kellogg's finden Sie auf dieser CD-ROM das komplette Jump&Run-Spiel »Tony & Friends«. Sie können es vom Hauptmenü aus auf Festplatte installieren, oder aber auch direkt von der CD spielen (dann allerdings ohne Sound). Wechseln Sie einfach in das Verzeichnis »KELLOGG« auf der CD und tippen Sie »START« um gleich loszuspielen oder »GO« um das Spiel auf Festplatte zu installieren.

Magie, Strategie und Politik warten auf Sie in der »Master of Magic«-Demo

PC Player auf der »Computer '94«

HITS THE ROAD



Was einst als reine »Amiga-Messe« begann, mauserte sich zum System-übergreifenden Spektakel für den Heimanwender. Die »Computer '94« gilt als das größte Messeereignis in den Augen bundesrepublikanischer PC-Spieler. Rein von der Größe her steht sie zwar im Schatten von Brummern wie CeBit oder Systems, aber versuchen Sie auf diesen Profi-Events mal, ein paar ordentliche Spiele aufzutreiben. Auf der Computer '94 geben sich hingegen primär Anbieter von Entertainment-Software ein Stelldichein.

Auf der Ausstellerliste stehen Größen wie Microprose (angeblich mit Sid Meier am Stand!), IBM, Rushware/Softgold, Electronic Arts und (Trommelwirbel) PC Player. Auf dem kleinen, feinen Stand E1 in Halle 11 (»Rolltreppe rauf, dann gleich hart rechts«) wird unser geschultes Fachpersonal alle Besucher mit offenen Armen empfangen (...und ihnen am liebsten gleich ein Abo andrehen).

Schauen Sie auf jeden Fall mal vorbei. Wir freuen uns auf ein kleines Schwätzchen und planen eine verwegen Aktion in Zusammenhang mit unseren CD-ROM-Videospäßchen... davon können Sie noch Ihren Enkelkindern erzählen! (hl)

WANN UND WO?

Die Computer '94 findet vom 4. – 6. November in den Hallen 10 und 11 des Kölner Messegeländes statt (Öffnungszeiten: 9 – 18 Uhr). Der Eintritt beträgt 20 Mark für Erwachsene; Schüler und Studenten kommen mit 15 Mark davon. Nähere Informationen erhalten Sie über die Fax-Hotline von Veranstalter ICP (Fax-Nummer 08106/34238).

BESTSELLER

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

Tendenz	Platz	Titel	Vormonat	Hersteller	Wertung
↑	1	TIE-FIGHTER	(3)	LucasArts	85%
↑	2	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	(6)	Electronic Arts	85%
↓	3	DIE SIEDLER	(1)	Blue Byte	83%
↑	4	THEME PARK	(15)	Bullfrog/Electronic Arts	88%
↓	5	SIM CITY 2000	(2)	Maxis	90%
↑	6	HANSE – DIE EXPEDITION	(–)	Ascon	57%
↑	7	ANSTOSS WORLD CUP EDITION	(–)	Ascon	85%
↓	8	BATTLE ISLE II	(5)	Blue Byte	84%
↓	9	ANSTOSS	(3)	Ascon	85%
↑	10	PIZZA-CONNECTION	(–)	Software 2000	65%
↓	11	1942 PACIFIC AIR WAR	(7)	Microprose	81%
↓	12	PACIFIC STRIKE	(8)	Origin	76%
↓	13	SAM & MAX HIT THE ROAD	(11)	LucasArts	89%
↑	14	X-WING	(18)	LucasArts	77%
↓	15	ULTIMA VIII: PAGAN	(10)	Origin	89%
↓	16	T.F.X.	(13)	Ocean	71%
↑	17	CANNON FODDER	(–)	Virgin	75%
↓	18	F-14 FLEET DEFENDER	(20)	Microprose	81%
↔	19	DAY OF THE TENTACLE	(19)	LucasArts	93%
↑	20	DER PLANER	(–)	Greenwood Entertainment	63%

Quelle: Media Control. Rechts neben dem Spieletitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erzielte.

PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

Tendenz	Platz	Titel	Vormonat	Hersteller	Wertung
↔	1	REBEL ASSAULT	(1)	LucasArts	91%
↑	2	THEME PARK	(6)	Bullfrog/Electronic Arts	88%
↔	3	OUTPOST	(3)	Sierra	55%
↓	4	BATTLE ISLE II	(2)	Blue Byte	84%
↑	5	BATTLE ISLE II SCENERY: ERBE DES TITAN	(–)	Blue Byte	85%
↑	6	ANSTOSS WORLD CUP EDITION	(–)	Ascon	86%
↑	7	MEGA RACE	(8)	Software Toolworks	49%
↑	8	SSN-21 SEAWOLF	(–)	Electronic Arts	65%
↓	9	ULTIMA VIII: PAGAN	(4)	Origin	89%
↓	10	SAM & MAX HIT THE ROAD	(9)	LucasArts	89%

Quelle: Media Control. Rechts neben dem Spieletitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erzielte.

MUSIK-ROMS IN DER MACHE

■ U2 haben zwar noch keinen endgültigen Titel für ihr Werk, aber britische Multimedia-Spezialisten programmieren bereits fleißig am CD-ROM-Zooropa.
■ »Tales from the Crypt« gibt's nicht nur im Fernsehen, sondern auch mit Elvis' »Virtual Graceland« (vorerst nur für Mac).
■ Brian Enos ROM »Headcandy« soll bald erscheinen. Der clevere Produzent und Ambient-Miterfinder wird sicher kein gewöhnliches CD-ROM abliefern.
■ The Residents waren schon immer für schrille Aktionen gut. Nach ihrer »Freakshow« erscheint in Kürze »Gingerbreadman« zunächst auf Mac.

Messebericht »Popkomm«

I WANT MY ROM-TV

Jeder will's, kaum einer hat's: Multimedia-CD-ROMs sind der neue Hype der Musikszene.

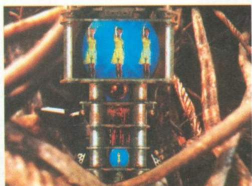
Alle Jahre wieder wird Köln von einer Plage heimgesucht. Mitte August fallen marodierende Horden von Journalisten, Promotern, Indie-Bands und Musikverlegern in die gemütliche Stadt ein. Die ersten drei Gruppen trinken in alter Tradition den Stehimbiß-Mexikaner neben der Konzerthalle »Luxor« leer, während die Firmenbosse in vollklimatisierten Hotellobbys ganze Labels verdealen. Der Anlaß zu diesem feucht-fröhlichen Meeting nennt sich »Popkomm« und ist eine Messe, auf der niemand unverkatert vor Mittag erscheint, und die vom geselligen Independent-Treffen zur größten europäischen Musikmesse herangewachsen ist.

Während sonst Gespräche um Bands und deren Musik kreisen, beherrschte dieses Jahr das Wort »Multimedia« die Szene. Streckenweise meinten alteingesessene Musikjournalisten, auf einer Computermesse gelandet zu sein: An fast jedem Stand luden Mäuse zum Klicken ein. Klar, das CD-ROM hat seit Peter Gabriels »XPlora« Einzug in die Musikbranche gehalten; das »Objekt der Begierde« für viele Bands ist eine Multimedia-Produktion. Dieter Gorny, VIVA-Chef von »Gottes Gnaden«, brachte es in einer Gruppendiskussion auf den Punkt: »Jetzt will der Künstler nicht nur Videoclips, sondern auch noch so'n interaktives Zeug«.

Doch daß weitaus mehr vollmundige Ankündigungen als gute ROMs gemacht werden, kennt man aus der Computerbranche. Da die Plattenfirmen nur partiell Ahnung vom »digitalen Entertainment« haben, hauen sie in der Planung gerne daneben. Aber Know-how kann sich die Millionen-Dollar-Industrie einkaufen – Geld ist mehr als genug vorhanden.

So geschehen bei der innovativen »Motor-Music«: Sie verpaßten ihrem DJ Alex Christensen (Insidern besser bekannt unter seinem Pseudonym U 96) ein wasserdichtes CD-ROM, programmiert von der Berliner Firma Pixelpark. Auf einer Pressekonferenz wurde dem staunendem Fachpublikum das gute Stück vorgestellt. Der Spieler/Betrachter taucht in eine Technowelt ab, in der DJ Alex Tips und Verhaltenshinweise gibt. Nett: Aus verschiedenen Techno-Versatzstücken (sogenannten Patterns) mischt man sich seinen privaten Track zusammen. Es hakt noch am Design, aber man versprach, das CD-ROM kurz vor Weihnachten in die Geschäfte zu bringen.

Auch die Windows-Version von Peter Gabriels »XPLORA I« – zusammen mit Princes »Interactive« immer noch State-of-the-Art-Produkt – hat sich auf den Spätherbst verschoben.


Ein erstes Bild vom U96-CD-ROM

Wenn die großen Stars die Chance verpennen, tut sich eine Lücke auf, in die kleine, unbekannte Bands stoßen. Einen ersten Einstieg versucht Sony mit der Schweriner Band »Das Auge Gottes« (siehe Test in dieser Ausgabe). Laut Nico Köpke, dem Multimedia-Beauftragen der Firma Sony, werden bald viele Sony-Acts auf CD-ROM zu finden sein. »Man könnte sich vorstellen, daß es eine Art digitalen Bonus-Track auf jeder normalen Audio-CD geben wird«, meint er, »Natürlich werden wir die Künstler genau aussuchen; denn dieses Medium das paßt nicht zu jeder Band.«

Eines steht trotz diverser Fehlschläge fest: Die Kombination »Musik/Multimedia-Technik« ist nicht aufzuhalten. Bleibt zu hoffen, daß man an die CD-ROM-Produktionen bald ebenso professionell herangeht wie an die Musik – dann werden die Fans weitaus besser versorgt als zur Zeit. **(Anatol Locker/hl)**

AKTUELLE MELDUNGEN

BOB EZRIN GOES MULTIMEDIA



Von links nach rechts: Lars N. Ronning, George Grayson, Scott Page und Bon Ezrin

Sunflowers wird die ersten Titel der vor kurzem gegründeten Softwarefirma »7th Level« speziell für den deutschen Markt adaptieren: Zum einen »Tune Land«, ein in Amerika sehr erfolgreicher, interaktiver CD-ROM-Zeichentrickfilm; zum anderen sollen zwei »Monty Python«-Titel erscheinen.

Zu den Gründern von 7th Level gehören Pink-Floyd-Producer Bob Ezrin sowie Scott Page (Ex-Saxophonist von Pink Floyd).

Beide haben auch mit anderen namhaften Bands zusammengearbeitet, unter anderem mit Supertramp und Toto (Page) sowie Alice Cooper, Peter Gabriel und Rod Stewart (Ezrin). Die 50 Mitarbeiter starke Firma will bescheidenerweise nichts weiter, als »das erfolgreichste Multimedia-Unternehmen der Welt« werden.

LEGEND WIRD BELESEN

Legend Entertainment (»Companions of Xanth«, »Superhero League of Hoboken«) kündigte eine enge Zusammenarbeit mit Del Rey Books an. Zu den Autoren des weltgrößten Science-Fiction- und Fantasy-Publishers zählen so bekannte Autoren wie Anne McCaffrey, David Eddings, Terry Brooks und Alan Dean Foster. Geplant sind Computerspiele zu bekannten Romanen, auf Spielen basierende Bücher sowie gemeinsame Projekte. Die ersten beiderseitig entwickelten Produkte sind für Ende 1995 geplant. Wann werden wir wohl als Computer-Drachenreiter Fäden hinterjagen (McCaffrey) oder in den Genuß von »Das CD-ROM von Shannara« (Brooks) kommen?

HANDLICH SCANNEN



Erschwinglicher Farbscanner für den Heimgebrauch

In Verbindung mit einem umfangreichen Softwarepaket von IMAGE-IN soll der »Sicos Colour Hand Scanner« zum vorausichtlichen Preis von 595 Mark in den Handel kommen. Bilderfassung, Bildretusche und Texterkennung (OCR) werden damit großzügig abgedeckt; ein weiteres Programm erlaubt das optimale Einstellen der Scan-Auflösung. Diese beträgt maximal 800 dpi, bei einer höchsten Farbtiefe von 16,8 Millionen Farben. Eine A4-Seite kann mit zwei Scan-Vorgängen erfaßt und dann per Software zusammengesetzt werden.

TELEFONKARTEN GEFÄLLIG?



Anläßlich der Veröffentlichung des ersten PC-Spiels von Kellogs verlosen wir 6 Telefonkarten. Sie stammen aus der auf 3.000 Exemplare pro Motiv limitierten »Jugend trainiert für Olympia«-Serie, die von Kellogs gesponsert wird. Natürlich sind die Karten noch unbenutzt und damit echte Sammlerstücke. Wer eine der 6 Karten gewinnen will, schreibe uns bitte eine Postkarte mit der Antwort auf folgende Frage: Wie heißt das Kellogs-Computerspiel (das auf dem CD-ROM der aktuellen PC Player plus zu finden ist)? Einsendeschluß ist am 1. November 1994; der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Postkarte mit der Antwort und Ihrem Absender schicken Sie an: DMV Verlag – Redaktion PC Player – Kennwort »Kellogs« – Gruber Str. 46 a – 85586 Poing

KURZ & BÜNDIG

+++ Zum 1.9. senkte Compaq in Deutschland seine Preise im Schnitt um fast 20 Prozent. IBM, DEC und SNI wollen bald nachziehen. Bislang zurückhaltend verhält sich Vobis; Apple plant momentan keine Preissenkungen.

+++ Im zweiten Quartal 1994 wurden in Deutschland rund 600.000 PCs verkauft. Europaweit sind die Verkaufszahlen im Vergleich zum Vorjahr um 17,8 Prozent gestiegen. Der bisherige Marktführer IBM ist mit 10,5 Prozent Marktanteilen hinter Compaq (12 Prozent) zurückgefallen. Dritter ist Apple mit 6,6 Prozent. Bei den Handelsketten führt Vobis mit 3,8 Prozent nur noch knapp vor Escom (3,3 Prozent).

+++ Nach Angaben der Zentralstelle für Arbeitsvermittlung (ZAV) sind die Chancen, einen EDV-Job zu bekommen, 1994 sehr schlecht. Das Verhältnis von Bewerbern zu offenen Stellen beträgt nur 1 zu 20. 1987 kam noch auf jeden Bewerber mindestens eine offene Stelle.

+++ Cyrix hat einen Zusatz zu seiner gerichtlichen Beschwerde gegen Texas Instruments nachgereicht. Bei dem Streit geht es um die angebliche Nutzung von Cyrix-Gedankengut durch TI. Ein Gericht soll es nun Texas Instruments aufgrund »Veruntreuens von Handelsgeheimnissen« dauerhaft untersagen, in seinen Prozessoren geistiges Eigentum von Cyrix zu benutzen.

+++ Laut der Electronic Industries Association (EIA) verfügen mittlerweile 8 Prozent aller US-Haushalte über ein »Multimedia-System«, d.h. einen PC mit CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte. Bei Umfragen tendieren Männer dazu, den Begriff »Multimedia« mit Computern in Verbindung zu bringen, während Frauen Multimedia eher als interaktives Fernsehen verstehen.

+++ Microsoft will mit der Reader's Digest Association zusammenarbeiten, um auf Grundlage ausgesuchter Referenzbücher Multimedia-Software herzustellen. Die enstehenden Produkte werden von beiden Unternehmen vermarktet.

+++ Unter Leitung von Intel wird an der Entwicklung eines neuen Modem-Standards namens DSVD (Digital Simulaneous Voice and Data) gearbeitet. Dieser soll es erlauben, mit Hilfe eines 28.800-Baud-Modems auf einer einzigen Leitung gleichzeitig Gespräche zu führen und Daten auszutauschen.

+++ Den Koran, das heilige Buch des Islams, gibt es nun auf vier CD-ROMS in den Sprachen Deutsch, Englisch und Französisch. Manche Textstellen werden von bekannten islamischen Persönlichkeiten vorgelesen.

+++ Der aktuelle Dame-Weltmeister ist ein Computer: Das auf dem Silicon Graphics Challenge XL (16 Prozessoren, 1 GByte RAM, fünf Festplatten mit je 2 GByte Speicher) laufende Programm schlug nacheinander den amtierenden Weltmeister Dr. Marion Tinsley und den zweitbesten Spieler, Don Lafferty. Laut Silicon Graphics benötigt der Computer für diese Spielstärke 280 Milliarden Bits an Informationen.
Um alle für ein Schachspiel nötigen Informationen abzudecken, würde man etwa 560 Milliarden Bits an Daten benötigen.

>>> MUTIG IN <<< REGIONEN VORDRINGEN, WO NOCH KEIN PC < VORHER WAR. <<<



Erobern Sie das Weltall mit einem Pentium® Prozessor in Ihrem neuen PC, und Sie werden von der Wirklichkeitsnähe dieses Abenteuers überrascht sein. Diese realistische Wirkung wird durch Grafiken in Filmqualität und digitaler Tonwiedergabe noch verstärkt. Die Extraleistung des Pentium Prozessors ermöglicht es Ihnen nicht nur die besten Computerspiele von heute zu erleben, sondern auch die von morgen. Heben Sie ab. Sprechen Sie noch heute mit Ihrem PC-Händler und fragen Sie ihn nach einem PC mit dem Intel Pentium Prozessor.



intel®

< AUFREGENDE ABENTEUER BEGINNEN MIT EINEM PENTIUM® PROZESSOR >



Die neuen Lautsprecher von Sony haben viele Sonderfunktionen

RUMPELN UNTERM MONITOR

Endlich mal ein intelligentes Design für die Multimedia-Lautsprecher am PC: Das Sony-Modell »CSS-B100« wird einfach unter den Monitor gestellt. Eine spezielle Platte mit eigenen Standfüßen verhindert, daß der Monitor mit den Lautsprechern in Kontakt kommt und bei tiefen Tönen mitschwingt. Auch an eine magnetische Abschirmung wurde gedacht. Neben einem Lautstärke-Regler ist ein Baß-Booster an der Vorderseite zu finden; dank dickem Resonanzraum zaubert das System ordentliche Explosionsgeräusche unter den Monitor.

Durchdacht sind die diversen Buchsen: Mikrofon und Line-In müssen jetzt nicht mehr umständlich hinten am PC gesucht werden, sondern lassen sich an die Vorderseite der Box durchschleifen. Die entsprechenden Buchsen verschwinden hinter einer Frontklappe. Selbst an einen einfach erreichbaren Kopfhörerausgang hat man gedacht. Das CSS-B100 ist ab sofort im Fachhandel für knapp 300 Mark erhältlich.

3D-SOUND

Media Vison hat Soundkarten entwickelt, die »dreidimensionalen Sound« auf normalen PCs ermöglichen. Der Effekt entsteht durch Verbindung von 16-Bit-Sound mit der SRS-Technologie (Sound Retrival System). Außerdem bieten die neuen Karten Stereo-Klang, 20 Stimmen FM Synthesizer und Kompatibilität zu den gängigen Standards. Die Standardausführung (Premium 3-D SCSI 2 bzw. 3-D MCD) kostet etwa 330 Mark, die Media Vision Pro 3-D rund 600 Mark. Bei letzterer ist die Professional Wave Table bereits eingebaut, die sich als Upgrade für ca. 300 Mark auch einzeln erstehen läßt.



3D-Sound zum Einbauen von Media Vision

MICROSOFT HAUT IN DIE TASTEN

18 Montate lang hat Microsoft an seinem »Natural Keyboard« gefeilt. Das Tastenfeld ist aufgeteilt und nach außen verdreht, um eine gerade Haltung des Handgelenks zu ermöglichen. Breite und Neigungswinkel der Tastatur sollen ein entspanntes Arbeiten gewährleisten. Diesem Zweck dient auch die integrierte Auflagefläche.

Die Tastatur ist im übrigen mit drei speziellen Windows-Tasten ausgestattet, die direkt auf den neuen grafischen Task-Manager zugreifen bzw. die Erstellung von kontextsensitiven Tastaturkürzeln erlauben sollen. Für Spiele mit Tastaturbelegung (z.B. »System Shock«) ist das Keyboard aber nicht unbedingt geeignet.



Eingabekomfort unter Windows: Das »Microsoft Natural Keyboard«

BOOM BEI CD-ROM-LAUFWERKEN

Nach Schätzungen von Marktführer Mitsumi werden 1994 weltweit 15 Millionen CD-ROM-Laufwerke verkauft. Letztes Jahr gingen etwa 8 Millionen Laufwerke über den Ladentisch, 1992 waren es noch 3 Millionen. Die Prognose für 1995: Rund 30 Millionen zusätzlich verkaufte Laufwerke. In Deutschland wurden in den letzten Jahren insgesamt 2 Millionen CD-ROM-Laufwerke ab-gesetzt, mit stark ansteigender Tendenz. Die Softwareindustrie trägt dieser Entwicklung Rechnung; viele Spielefirmen werden 1995 keine Diskettenspiele mehr entwickeln, sondern allen-falls abgespeckte Versionen ihrer CD-ROM-Titel nachschieben.

»MONNIE« ODER »MONITOP«?

Gleich zwei Firmen appellieren an Ihr ästhetisches Empfinden und bieten Monitoraufsätze an. Bei R-line heißen die Pappdinger »Monitops«, enthalten als Bonus ein Mouse-Pad aus Pappe und kosten etwa 20 bis 25 Mark. Auf Wunsch werden auch individuelle Rahmen produziert. Boeder bietet seine Motive als »Monnies« an, zum Preis von cirka 15 Mark. Allerdings passen die Bildschirmrahmen beider Hersteller nur auf 14- und 15- Zoll-Monitore. **(la)**



R-line hat zwölf verschiedene Motive im Programm



Boeder bietet zur Zeit acht unterschiedliche Bildschirmrahmen an

STREIT-GESPRÄCH ZENSUR

Sobald ein Spiel auf der Index-Liste landet, verschwindet es schlagartig aus den Händlerregalen. PC Player diskutierte mit der Leiterin der »Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften«.

Seit Mitte der 80er Jahre finden sich neben Filmen wie dem »Kettensägenmassaker« und Rechtsaußen-Musik der »Böhsen Onkelz« auch Computerspiele auf dem Index für jugendgefährdende Schriften. Seitdem ist eine heiß geführte Diskussion über den Sinn und Zweck einer Indizierung von Spielen entbrannt.

PC Player-Autor Roland Austinat pilgerte nach Bonn, um der Leiterin der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS), Elke Monssen-Engberding, auf den Zahn zu fühlen.

PCP: Wie kann man sich denn den Indizierungsprozeß vorstellen? Kommt da einmal im Monat ein Kleinlaster mit allen verdächtigen Spielen vorgefahren, die Sie dann bis zum letzten Bild durchspielen müssen?



PC Player-Autor Roland Austinat: »Im Vergleich zu so manchen Vorabendserien im Fernsehen, sehen einige indizierte Computerspiele wie Waisenknaben aus.«

BPS: Nein, glücklicherweise nicht. Wir werden bloß auf Antrag hin tätig, wir können nur das überprüfen, was uns von den Jugendämtern geschickt wird. Dabei haben wir zwei Möglichkeiten, über die Jugendgefährdung zu entscheiden: Zum einen können wir das Spiel im Falle offenbarer Jugendgefährdung dem Dreiergremium vorlegen, zum anderen wird in Fällen der einfachen Jugendgefährdung das Zwölfer-Gremium hinzugezogen.

PCP: Welche Merkmale unterscheiden offenbare und allgemeine Jugendgefährdung?



Elke Monssen-Engberding, Leiterin der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften: »Niemand hat vor, demnächst in jedes Wohnzimmer einen Polizisten zu setzen, der darüber wacht, was die Eltern ihren Kindern vorspielen.«

> »Wir können nicht sagen, drei Morde sind noch OK, ab dem vierten wird indiziert. Es kommt auf den einzelnen Fall an.«

BPS: Rechtlich ist ein Medium dann »offenbar« jugendgefährdend, wenn die Gefährdung klar und zweifelsfrei zu Tage tritt. Das sind z.B. rechtsradikale Spiele, oder solche, in denen offen dazu aufgefordert wird, Menschen umzubringen.

PCP: Angenommen, Sie erhalten einen Antrag, ein Spiel zu prüfen – wird das dann nur mal kurz angespielt oder haben Sie dafür eigene »Testspieler«?

BPS: Wir sind dazu verpflichtet, Spiele in voller Länge durchzuspielen, was manchmal natürlich auch sehr lange dauert. Je nach Zeitlage spielen wir alle an den Spielen, wir haben aber eine Mitarbeiterin, die sich nur aufs Spielen spezialisiert hat. Dann müssen wir es den Beisitzern auch in voller Länge vorführen und ihnen dabei Gelegenheit geben, sich an dem Spiel zu betätigen.

PCP: Nach welchen Kriterien wird indiziert? Ähnlich wie bei der amerikanischen Filmkontrolle, bei der z.B. die Anzahl von Morden und Gewaltverbrechen über Jugendfreiheit entscheidet?

BPS: Nein, bei uns ergeben sich die Kriterien aus dem Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften. In Paragraph 1 ist dabei beispielhaft aufgezählt, welche Medien das sind: unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhaß anreizende sowie die Kriegsverherrlichung. Wir können also nicht sagen, drei Morde sind noch OK, ab dem vierten wird indiziert. Es kommt auf den einzelnen Fall an.

Wenn uns Spiele vorgelegt werden, geht es ja meistens darum, Menschen in beliebiger Anzahl zu töten und die Spielidee ist dann oft, für das Töten von Menschen positiv belohnt zu werden. Bei rassenhetzerischen Programmen, bei denen z.B. türkische Mitbürger auf übelste Art und Weise diffamiert werden, fällt uns eine Bewertung einfacher. So etwas als jugendgefährdend einzustufen, liegt eigentlich auf der Hand.

PCP: Gut, nehmen wir also an, Sie prüfen ein Spiel auf seinen Inhalt: während dieser Zeit ist es aber auf dem Markt frei erhältlich, wie es beim gerade indizierten »Doom« der Fall war. Jeder konnte das Programm doch monatelang ohne Probleme kaufen.

BPS: Das ist richtig. Zum Glück gibt es in der Bundesrepublik Deutschland keine Vorzensur, da muß der Jugendschutz zu Gunsten der Pressefreiheit zurückstehen. Diese ist ja in Absatz 5 im Grundgesetz verankert, so daß wir auch für den Schutz der Jugend nicht in Kauf nehmen können, daß die Pressefreiheit ausgehebelt wird, indem wir ein Spiel von vorneherein verbieten.

PCP: In den USA hört man ja schon Sprüche wie »Indizierung ist der erste Schritt zur Bücherverbrennung«. Das kann man dann wohl doch so nicht stehen lassen...

BPS: Nein, auf keinen Fall, zumal durch eine Indizierung das Spiel ja nicht der kompletten Bevölkerung verboten wird, sondern lediglich Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren davor geschützt werden sollen, da diese in ihrer Entwicklung noch nicht ganz ausgereift sind.

PUR ?

PCP: Werden Kinder aber nicht gerade durch ein Verbot, das die Indizierung letztendlich für sie darstellt, besonders gereizt, mal in solche Programme hereinzusehen? Die Programme können schließlich auch von Mailboxen im nahen Ausland herunterkopiert werden, oder Papi hat »Doom« schon auf der Festplatte.

BPS: Das sind natürlich immer noch mögliche sekundäre Wege, auf denen Kinder und Jugendliche an solche Programme kommen können. Der Jugendmedienschutz soll in erster Linie verhindern, daß Gewerbetreibende es den Kindern ohne Wissen der Eltern zugänglich machen.

Wir sind uns natürlich darüber im Klaren, daß eine solche Kontrolle nicht lückenlos sein kann. Niemand hat vor, demnächst in jedes Wohnzimmer einen Polizisten zu setzen, der darüber wacht, was die Eltern ihren Kindern vorspielen. Das obliegt ja auch dem Erziehungsprivileg der Eltern, dafür sind die verantwortlich. Man kann von Staats wegen nur dafür Sorge tragen, daß Kinder sich so etwas bei Gewerbetreibenden nicht kaufen können.

PCP: Im Vergleich zu so manchen Vorabendserien im Fernsehen, die Kindern ebenfalls zugänglich sind, sehen einige indizierte Computerspiele wie Waisenknaben aus.

BPS: Nun, dafür sind andere Kontrollmechanismen vorhanden, so z.B. die Landesmedienanstalten, die solche Auswüchse verhindern sollen.

Ich weiß nicht, in wie weit Sie das Vorabendprogramm kennen, aber zumindest ein Teil der Spiele, die wir hier haben, unterscheidet sich gravierend davon. Dazu kommt, daß Sie bei Computerspielen sehr oft innerhalb kurzer Zeit sehr viele Menschen töten müssen, und dabei selbst aktiv beteiligt sind. Dem gegenüber stehen

WIE ARBEITET DIE BPS?

Mit der Verabschiedung des Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS) wurde 1953 auch eine Bundesbehörde durch Durchführung des Jugendmedienschutzes eingerichtet, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS). Sie untersteht heute dem Bundesministerium für Frauen und Jugend und ist in ihren Verfahren an keine Weisungen gebunden.

Die BPS wird auf Antrag von z.Zt. ca. 800 Jugendämtern tätig. Dabei legen die Ämter der Prüfstelle Muster der Medien vor, auf die sie von Eltern, Schulen oder auch von einer eigenen Arbeitsgruppe aufmerksam gemacht worden ist. Dabei kann es sich neben Computer- und Videospielen auch um Bücher, Comics, Videos und CDs handeln. Interessanterweise dürfen bei Videos oder Spielen auch Kopien eingereicht werden.

Nachdem das jeweilige Medium auf seinen Inhalt geprüft worden ist, wird es nach Gefährdungsgrad entweder dem Dreier- oder dem Zwölfer-Gremium vorgelegt. Diese zwei Versammlungen unterscheiden sich nur durch die Anzahl ehrenamtlicher Mitarbeiter, die nebem dem/der Vorsitzenden im Gremium präsent sind. Diese Mitarbeiter stammen aus den Bereichen Kunst, Literatur, Buchhandel, Verleger, Jugendverbände, Jugendwohlfahrt, Lehrerschaft und Kirchen. Es werden nicht alle geprüften Medien »automatisch« indiziert, rund 20 Prozent der Anträge wird nicht stattgegeben.

Nach Bekanntgabe der Indizierung im Bundesanzeiger dürfen indizierte Medien Kindern und Jugendlichen bis 18 Jahren nicht mehr zugänglich gemacht werden. Der Verkauf im Laden darf nur noch »unter der Theke« stattfinden, am Kiosk oder im Versandhandel ist er völlig verboten. Allerdings dürfen Eltern nicht bestraft werden, wenn sie indizierte Medien ihren Kindern zugänglich machen.



»Doom« wurde in Deutschland indiziert: »Ausschlaggebend war das Töten von Menschen mit den verschiedensten Mordinstrumenten, insbesondere der wohl hinlänglich bekannten Kettensäge.«

ja in vielen Fernsehfilmen gewisse dramaturgische Ideen, daß z.B. die Strafverfolgungsbehörden eingreifen. In Spielen sind Sie doch oft selbst Richter und Henker.

PCP: Welchen Einfluß hat die grafische Darstellung einer Gewalttat auf Ihre Bewertung, oder, anders gefragt, welcher Abstraktionsgrad wird bei der Prüfung noch toleriert? Ich erinnere mich da an die U-Boot-Simulation »Silent Service«, bei der man »lediglich« die torpedierten Schiffe brennend untergehen sieht. Das Spiel wurde ja auch nach anfänglicher Indizierung und darauffolgenden Gerichtsverhandlungen wieder freigegeben.

BPS: Man muß sich immer am aktuellen Stand der Technik orientieren, und da sind die Grafiken heute ja um einiges krasser, präziser oder »echter« geworden. Nehmen wir mal Simulationen, in denen man z.B. in einem Flugzeug sitzt und dann den Auftrag bekommt, Länder zu bombardieren, man aber weitgehend »nichts sieht«. Da waren wir uns nicht ganz schlüssig, wie diese »indirekte« Gewalt von Kindern und Jugendlichen empfunden wird und ob sie sich überhaupt etwas dabei denken. Dazu lassen wir übrigens gerade ein Gutachten erstellen, ob und wie Kinder und Jugendliche das mit Krieg und dessen Verherrlichung verbinden.

PCP: Es ist ja generell die Frage, ob Kinder solche anspruchsvollen Simulationen spielen können.

BPS: Das ist richtig, diese Frage ist auch bei der Idee einer Alterseinstufung von Spielen aufgekommen. Solche Programme sind sehr schwer einzustufen, weil jüngere Kinder sie ja ohnehin nicht spielen können. Ich denke, für Kinder ab 6 Jahren sind ausschließlich Spielekonsolen interessant. In diesem Bereich tut sich in letzter Zeit aber auch Gewaltiges.

»Gerade im Computerbereich macht man die Erfahrung, daß die Eltern sich am wenigsten auskennen. Die wissen oft noch nicht mal, wie man den Rechner hochfährt.«

PCP: Sie spielen vermutlich auf sogenannte »Blood Codes« an, nach deren Eingabe Gewaltszenen noch »realistischer« dargestellt werden. Die kennen Sie aber zunächst auch nicht, wenn Sie ein Spiel prüfen, das ohne die Codes recht »harmlos« aussieht.

BPS: Wenn wir ein Spiel prüfen, spielt das zunächst mal keine Rolle, wir gehen da von der Spielbeschreibung in der Anleitung aus. Es gibt allerdings Programme, in denen Codes oder deren Auswirkungen vorgeführt werden, so daß Kinder daraus schließen können, daß solche Codes existieren. Bei einem Spiel, welches wir gerade prüfen, ist es uns sogar selbst gelungen, zwei solcher Codes durch einfaches Ausprobieren herauszubekommen. Da wird es bei Kindern, die sich doch länger mit Videospielen beschäftigen, sicherlich auch schnell klappen. So etwas wird dann natürlich schon in unserer Entscheidung berücksichtigt.

PCP: Sie haben vorhin die Selbstkontrolle der Softwareindustrie angesprochen. In England werden Spiele bereits mit einem »Ab xy Jahren«-Aufkleber verkauft. Werden Sie und Ihre Mitarbeiter in der BPS dadurch in Zukunft arbeitslos?

BPS: Das glaube ich nicht, obwohl bei bestimmten Spielen Altersempfehlungen sicherlich recht hilfreich sind. Ob diese Empfehlungen dann ausreichen, werden wir überprüfen. Wenn z.B. ein Aufkleber »ab 14« sagt, wir aber einen Antrag zur Prüfung erhalten und der Meinung sind, das Spiel ist verrohend, dann können wir es trotzdem indizieren.

PCP: Vor ein paar Jahren mußten für die deutsche Version alle Hakenkreuze im Adventure »Indiana Jones and the last Crusade« umgemalt werden, im Filmvorbild blieben sie hingegen drin.

BPS: Dafür sind nicht wir zuständig, sondern es fällt in den Geltungsbereich des Paragraph 86a des StGb, der das Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen unter Strafe stellt. Dieser Paragraph ist ja aus der Idee entstanden, daß wir in Deutschland solche Symbole nicht mehr sehen möchten, und ich denke, das ist auch ein berechtigtes Anliegen. Natürlich werden z.B. Hakenkreuze in Lehr- oder Spielfilmen wie »Schindler's Liste« benutzt, das kann man gar nicht verhindern. Ob sie aber in einem Spiel auftauchen und dann einen solchen Straftbestand darstellen, wird ausschließlich vom Staatsanwalt geprüft.

PCP: Das ist dann auch der Grund für den Einzug von »Wolfenstein 3D« gewesen?

BPS: Genau, deswegen ist es bundesweit beschlagnahmt worden. Dafür sind nicht wir, sondern die Polizeidienststellen in Zusammenarbeit mit den Staatsanwälten verantwortlich gewesen.

PCP: Was war denn dann der entscheidende Punkt für die Indizierung vom Nachfolgespiel »Doom«?

BPS: Nun, da war ausschlaggebend das Töten von Menschen mit den verschiedensten Mordinstrumenten, insbesondere der wohl hinlänglich bekannten Kettensäge.

PCP: Mal ganz provokant gefragt: Ist es nicht besser, daß manche Jugendliche sich bei einer Runde »Doom« abreagieren, als daß sie auf der Straße Ausländer zusammenschlagen?

BPS: Selbstverständlich sollen sie keine Ausländer verprügeln. Nur ist es doch umstritten, ob man sich beim Spielen abreagiert. Die da zugrundeliegende Katharsis-Theorie ist z.B. für das Fernsehen von den meisten Wissenschaftlern ad acta gelegt worden. Und ob man sich an PCs oder Spielkonsolen abreagieren kann, wage ich auch zu bezweifeln.

PCP: Wäre es dann nicht sinnvoll, viel früher anzusetzen? Zum Beispiel durch Gespräche mit den Kindern dafür Sorge zu tragen, daß sie so gefestigt aufwachsen, daß solche Spiele sie gar nicht mehr derart beeinflussen können?

BPS: Das ist sicherlich wünschenswert und wird von niemandem bestritten, ob es nun zu Hause oder in der Schule geschieht. Nur ist es ja leider oft so, daß Kinder gar keinen Ansprechpartner haben, mit dem sie so etwas bereden können. Gerade im Computerbereich macht man die Erfahrung, daß die Eltern sich am wenigsten auskennen. Die wissen oft noch nicht mal, wie man den Rechner hochfährt.

Aber denken Sie an jene, die auf die Straße gehen und Ausländer verprügeln. Ich will damit nicht sagen, daß sie von solchen Spielen dazu angeregt worden sind. Ich frage mich dann nur, wie jemand auf solche Ideen kommt. Es wäre doch Aufgabe der Hersteller, die schlimmsten Auswüchse nun doch nicht auf den Markt zu bringen. Ist es denn in unserem Interesse, daß man spielerisch eingeimpft bekommt, Menschen auf brutale Art und Weise zu töten?

(Roland Austinat/hl)

SICHER KÖNNTEST DU STERBEN ABER SO IST DAS LEBEN

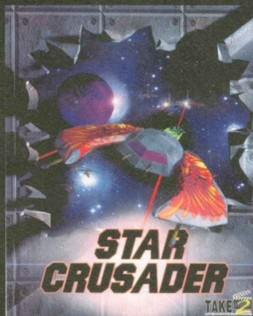
✳ Das Gorenreich befindet sich im Krieg mit der außerirdischen Allianz. Von der Wahl Deines Verbündeten und von der Planung Deiner Kampfstrategie hängt es ab, wer die Ascalon-Schlucht beherrschen wird.

✳ Wähle Deinen Verbündeten von einer der beiden gegenerischen Parteien. Du kannst elf verschiedene bewaffnete Raumschiffe fliegen. Du kannst über 100 verschiedene Weltraumflüge unternehmen. Dann kannst Du für beispiellose Wiederholungsspiele die Seite wechseln.

✳ Plane Strategien, führe Schlachten durch, fliege Geheimmissionen, erobere Gebiete - mit voller Kampfausrüstung - im Nebel und in Asteroidenfeldern.

✳ Fesselnde, hoch-realistische 3-D Graphiken, mit echt aussehenden Raumschiffen und sich ständig ändernden Erscheinungsformen. Gouraud- und Phong-Schattierung und kinematische Multimedia Videos.

✳ Aufpeitschende Musik, schrille Toneffekte, und eine CD ROM Version mit voll digitalisierter Sprache, die von professionellen Schauspielern gesprochen wird.









FOR IBM PC AND IBM PC CD-ROM

Distributed by
GAMETEK

TAKE 2
INTERACTIVE SOFTWARE

GAMETEK Deutschland GmbH, LHS, Gesellschaft für Logistik, Postfach 101742, 41017 Monchengladbach, Germany.



WIE IM SIEBTEN HIMMEL

Vergleichstest: Spezial-Joysticks für Flugsimulationen

Hardware

Ohne einen optimalen Joystick wird der schönste Luftkampf zur Bruchlandung. Wir haben den Flightstick Pro, das Thrustmaster Komplettsystem, den nagelneuen Wingman Extreme und den brandheißen Phoenix einem harten Praxistest unterzogen.

Können Sie sich vorstellen, daß der Rote Baron seinen Dreidecker mit einer Schreibmaschine gesteuert hat? Oder daß Clint Eastwood die »Firefox« mit einer Maus entführte? Wohl kaum, doch hat so mancher PC-Besitzer genau dieses Problem. Flugsimulationen gibt es wie Wolken am Herbsthimmel, nur gute Joysticks, die alles bieten, was das Fliegerherz begehrt, sind eher selten. Wir haben uns die vier besten Flightsticks vorgenommen und auf ihre Flugtauglichkeit getestet. Mit dabei sind der brandneue Wingman Extreme von Logitech, der Flightstick Pro von CH, das Thrustmaster Flight Control System samt Weapon Control System Mark II und den Ruderpedalen sowie der Phoenix, das neue Flaggschiff von Gravis. Mit den Programmen »Strike Commander«, »Comanche« und »Aces over Europe« haben wir geprüft, welche Vorteile die Flightsticks in der Praxis gegenüber normalen Joysticks haben.

Gravis Phoenix

Der brandneue Gravis Phoenix fällt zuerst durch sein futuristisches Äußeres auf und erstaunt durch die gebotenen Features. 46 Tastenfunktionen, analoge Seitenruder- und Schubkontrolle, acht Feuerknöpfe am eigentlichen Joystick und alle Funktionen sind frei programmierbar. Die Neugier auf das edle Teil war ebenso groß wie die Skepsis – wie soll das alles für einen Normalsterblichen beherrschbar sein? Doch dazu später mehr.

Der Phoenix wird an einen Gameport und an den Tastatureingang angeschlossen, das Keyboard stöpselt man wiederum an den Joystick. Auf der linken Seite des Phoenix befinden sich die Ruderkontrolle, die durch Drehen des kleinen »Armes« funktioniert und die leichtgängige Schubkontrolle, für die der Regler vor- und zurückgezogen wird. Alle Kontrollen und Buttons sind sinnvoll angebracht, nur der Stick fällt vergleichsweise negativ auf. Es fehlt eine Stütze für den Handballen, so daß bei längerem Spielen die Hand schwer wird und nach unten rutscht. Leute mit kleinen Händen werden Probleme haben, alle Buttons leicht zu erreichen und der zweite Feuerknopf ist ungünstig seitlich oben plaziert. Abgesehen davon steht der Phoenix sicher auf dem Tisch, nur nimmt er der Tastatur ihren Platz weg.



Nach dem Laden eines kleinen Programms sieht man eine Grafik des Phoenix auf dem Monitor. Ein Mausklick auf einen Button genügt und schon können Sie sich aussuchen, mit welcher Funktion Sie die Taste belegen wollen. Das ist entweder einer von vier Feuerknöpfen, eine Taste oder sogar eine Tastenkombination, beispielsweise »Strg+B« für den Schleudersitz in Aces over Europe. Ein beliebiger Button wird als Shift-Taste benutzt, mit dem die zweite Funktion jeder andern Taste aufgerufen wird.

Die Schubkontrolle läßt sich prinzipiell mit jedem Programm verwenden, denn entweder wird die analoge Abfrage genutzt oder man stellt die entsprechenden Tastaturkommandos ein. Mit unseren drei Testprogrammen funktionierte dies einwandfrei und auch bei Spielen wie »TIE-Fighter« oder »Privateer« gab es keine Pro-

WAS IST EIN »FLIGHTSTICK«?

Wir haben den Begriff Flightstick folgendermaßen definiert: Ein Joystick muß mindestens vier Feuerknöpfe, einen Vier-Wege-Schalter (»Coolie-Hat«) und/oder einen Regler für den Schub besitzen. Somit haben wir Sticks wie den Jetstick von CH oder den »kleinen« Wingman von Logitech in diesem Test nicht berücksichtigt, da sie keinen Coolie-Hat besitzen oder wie der Jetstick auch keine Schubkontrolle.

bleme. Gleiches gilt für das Seitenruder: Besitzt das Spiel eine analoge Abfrage, muß nichts eingestellt werden. Andernfalls gibt man mit Hilfe der hervorragenden grafischen Benutzeroberfläche die Tastaturbefehle ein, die im Handbuch stehen. Da keines der Spiele auf dem Markt bislang den Phoenix explizit unterstützt, genügt das Auswählen von »Joystick« in den jeweiligen Menüs, da Gravis' neues Flaggschiff zum Flightstick Pro oder dem Thrustmaster nicht kompatibel ist.

Beim Härtetest machte sich vor allem positiv bemerkbar, daß der Phoenix durch vier Schalter auf der Unterseite schnell und effektiv an jedes Spiel angepaßt wird, wenn Sie etwa beim Bewegen des Sticks mehr Widerstand wollen. Außerdem verändern zwei Schalter, wie rund der Stick läuft. Das läßt sich sogar auf nur vier Ecken reduzieren, so daß auch Hüpfspiele für den Phoenix kein Problem sind. Die Rückholfedern sind erstklassig, selbst bei harten Luftkämpfen in allen drei Spielen verstellte sich der Phoenix nicht. Die Schubkontrolle lief ebenfalls tadellos, nur das Seitenruder hatte etwas Probleme, wieder in die neutrale Stellung zurückzukehren. Das störte den Spielverlauf aber nicht erheblich.

Bei Strike Commander fiel negativ auf, daß ein eigener »Coolie Hat«, also ein kleiner Vier-Wege-Schalter, für die Cockpit-Rundum-Sicht fehlt. Alternativ zur Kombination von Joystick und zweitem Feuerknopf bleiben die vier ringförmig angeordneten Buttons vor dem Seitenruder, nur kommt das der Steuerung des Flugzeugs nicht entgegen. Bei den drei Konkurrenten ist das besser gelöst.

Trotz ein paar kleiner Mängel ist der Phoenix nicht nur für Piloten erste Wahl. Da er für jedes Spiel sehr leicht programmierbar ist, funktioniert er von der Flugsimulation bis zum Jump'n'Run oder »NHL Hockey« einwandfrei. Wer auf das Flair echter Ruderpedale verzichten kann, ist mit dem Phoenix optimal bedient, da im Grunde die Anschaffung eines zusätzlichen digitalen Sticks entfällt. Wer gerne und oft fliegt, profitiert vor allem davon, nicht mehr mit Joystick und umständlichen Tastaturkombinationen sich die Finger zu verrenken, sondern jedes Spiel nach den eigenen Vorlieben zu programmieren.



Mit der tollen Benutzeroberfläche von Gravis ist die Programmierung des Phoenix ein Kinderspiel



CH Flightstick Pro

Schon länger auf dem Markt ist der Flightstick Pro von CH, der sich schnell eine große Fangemeinde sicherte. Das kommt nicht von ungefähr: Bereits das Vorgängermodell mit dem schlichten Namen »Flightstick« gefiel durch das Design und die integrierte Schubkontrolle.

Die Pro-Version bekam zwei weitere Buttons sowie den »Coolie-Hat« spendiert, der je nach Spiel bestimmte Sonderfunktionen ausführt. Der erste Feuerknopf ist auf der Vorderseite des schlanken Knüppels angebracht und mit dem Zeigefinger gut erreichbar. Die anderen drei Buttons befinden sich auf der breiten Rückseite, darüber liegt der Coolie-Hat. Am besten spielt es sich mit dem Flightstick Pro, wenn man das obere Gelenk des Daumens auf dem mittleren Feuerknopf liegen läßt und mit der Daumenkuppe den Vier-Wege-Schalter bedient. Bei den meisten Spielen funktioniert dies recht gut, da der linke und rechte Feuerknopf seltener benötigt werden. Dennoch ist diese Haltung auf Dauer ein wenig anstrengend, so daß die Hand öfters die Position wechselt, was bei schnellen Aktionen etwas Zeit kostet.

Dafür funktionieren die Buttons hervorragend und besitzen einen optimalen Druckpunkt. Der Coolie-Hat geht etwas zu träge, spricht aber meistens exakt an, allein bei Aces over Europe war die Abfrage zu intolerant, so daß die Sicht oft zwischen zwei Blickwinkeln hin- und hersprang. Die Stärke der Rückholfedern läßt sich nicht verändern, doch ist der relativ geringe Widerstand sehr angenehm bei längerem Spielen. Das Rad mit der Schubkontrolle erreicht man gut mit der linken Hand; es spricht auch sehr schön an, nur sucht man den Mittelpunkt oft vergeblich. Auch die Rädchen zum Kalibrieren des Flightsticks sind nicht optimal.

Der Flightstick Pro ist zweckdienlich konstruiert, funktioniert zuverlässig und wird von vielen Programmen direkt unterstützt. Die Form des Sticks und die Position der Buttons sind zwar teilweise Geschmackssache, doch wer damit klarkommt, erhält einen zuverlässigen Steuerknüppel für Flugsimulationen – nur verstellt er sich zu schnell.



Logitech Wingman Extreme

Nach dem Flop mit dem »Cyberman« wagt sich Logitech mit zwei neuen Joysticks wieder ins Feld. Der Wingman Extreme ist die große Ausführung des »Wingman« und besitzt vier Feuerknöpfe sowie einen Coolie-Hat, genau wie sein Vorbild, das Flight

Control System von Thrustmaster. Der Wingman Extreme ist daher auch voll kompatibel zu seinem Konkurrenten. Unser Testmuster war einer der höchst seltenen Prototypen, aber die Verkaufsversion wird sich laut Logitech nur in der Farbe des Gehäuses und der Feuerknöpfe unterscheiden.

Der schwere und absolut standsichere Joystick verfügt über zwei Rädchen, mit denen die Rückholfedern wieder zentriert werden, falls sie sich im Eifer des Gefechts verstellen. Ein dickes Lob verdient das Design des eigentlichen Knüppels: Besser liegt keiner in der Hand, alle Feuerknöpfe sind optimal erreichbar und die breite Auflagefläche stützt die Hand beim längeren Spielen angenehm ab.

Der Coolie-Hat ist auffallend leichtgängig und spricht exakt und ohne große Toleranzen an.

Im Praxistest zeigte sich, daß Logitech sich weitgehend am Flight Control System von Thrustmaster orientiert und eine hundertprozentige Kompatibilität erreicht hat. So liefen unsere drei Testspiele einwandfrei mit dem Wingman Extreme und auch das Zusammenspiel zwischen dem Wingman und dem Weapon Control System klappte einwandfrei, so daß eine Kombination beider Geräte möglich und auch sinnvoll ist, denn der Wingman funktioniert besser und leichter als der Thrustmaster-Stick.

Logitechs neuer Joystick ist ebenso wie der Flightstick Pro und das Flight Control System nicht programmierbar und somit abhängig vom jeweiligen Spiel. Bei Strike Commander wird mit dem Coolie-Hat die stufenlose Cockpit-Sicht gesteuert, wobei der Wingman hier mit Abstand am besten abschnitt. Sein Vier-Wege-Schalter vermittelte fast den Eindruck eines analogen Joysticks. Bei Comanche und Aces over Europe läßt sich die Sicht nur in vier Richtungen verstellen, was der Wingman tadellos erledigte.

Fazit: Der Wingman Extreme ist eine angenehme Überraschung am Flugsimulations-Himmel. Das Design ist nicht nur optisch ansprechend, sondern auch ergonomisch sinnvoll und durchdacht. Hätte Logitech den Joystick noch mit einer Schubkontrolle ausgestattet, wäre der Wingman Extreme aufgrund des Preises sicher die beste Empfehlung gewesen. So liegt er zwar bei den Flightsticks ganz vorne, doch die komplexen, aber auch teueren Systeme von Thrustmaster und Gravis kann er alleine nicht überholen. Zusammen mit dem Weapon Control System und den Ruderpedalen von Thrustmaster ist er jedoch das Optimum, dann allerdings zu einem stolzen Preis.

Mit diesem umständlichen kleinen Programm werden die Tasten des Weapon Control Systems programmiert

Thrustmaster Flight Control System

Schon lange genießen die Produkte von Thrustmaster den Ruf von hoher Qualität und nicht minder hohen Preisen. Mit dem Flight Control System brachte Thrustmaster erstmals einen Joystick auf den Markt, der einem echten Steuerknüppel stark ähnelte und auch entsprechende Funktionen aufwies. Mit vier Feuerknöpfen und dem berühmten Coolie-Hat setzte Thrustmaster Maßstäbe, die schnell von den Softwarefirmen in ihren neuen Spielen genutzt wurden. Der Joystick wird ergänzt mit dem Weapon Control System und den Ruderpedalen, die die Illusion, eine richtige Flugmaschine zu steuern, noch vertiefen.

Das Weapon Control System ist eine Art Schubhebel, wie er in Jets zu finden ist, und wurde mit drei Kippschaltern sowie sechs Druckschaltern versehen. Damit soll dem Spieler die optimale Kontrolle über alle Waffensysteme seines Flugzeugs ermöglicht werden, ohne ständig den Blick vom Bildschirm auf die Tastatur abwenden zu müssen.

Das Flight Control System ist der Form der Hand sehr gut angepaßt; die Feuerknöpfe liegen so, daß sie mit den Fingern leicht zu erreichen sind, wobei der kleine Finger den vierten Button bedient. Die Auflagefläche für die Hand ist etwas kleiner als beim Wingman Extreme, doch fällt dies nicht unangenehm auf. Das Gehäuse ist nicht besonders rutschfest und durch den hohen Schwerpunkt des Knüppels kippt der Joystick bei extremen Flugmanövern schon mal weg. Das wird durch den außergewöhnlich hohen Widerstand der Rückstellfedern noch verstärkt, der sich nicht verändern läßt. Bei längerem Spielen merkt man dies unangenehm im rechten Arm.

Mit vier Schaltern und dem Coolie-Hat läßt sich ein Flugzeug schon recht gut steuern, doch noch besser geht es mit dem Weapon Control System (WCS). Ähnlich wie der Gravis Phoenix sind die Funktionen nicht fest eingestellt, sondern werden für jedes Programm eigens programmiert. Thrustmaster liefert ebenso wie Gravis zu den bekanntesten

QUARANTINE


Available for PC CD-ROM
and PC Compatibles
GAMETEK
GAMETEK Deutschland GmbH, LHS, Gesellschaft für Logistik,
Postfach 101742, 41017 Monchengladbach, Germany.



Spielen die entsprechenden Daten mit, die nur noch eingelesen werden. Wer sich aber das WCS auf die eigenen Bedürfnisse anpassen will, wird erst einmal frustriert vor der Software stehen. Anders als beim Phoenix, der das Programmieren mit der Maus zum Kinderspiel macht, muß das WCS mit einer eigenen Programmiersprache angegangen werden. Dutzende von kryptischen Abkürzungen und die knappe englische Anleitung machen die volle Ausnutzung des WCS für Einsteiger fast unmöglich und provozieren unnötige Frustgefühle. Teilweise muß auch noch beachtet werden, ob der PC mit einer englischen oder deutschen Tastaturbelegung läuft. Prädikat: untauglich!

Doch wenn das System erst einmal läuft, hat man wirklich das Gefühl, in einem Flugzeug zu sitzen. Die linke Hand ruht schwer auf dem Schubregler des WCS, während die rechte das Flugzeug in extreme G-Manöver reißt und die Füße sich in die Pedale der Seitenruder stemmen, um den Kurs zu halten. Damit hat die Tastatur endgültig ausgedient, man kann sich voll auf den Luftkampf konzentrieren und auch das an Realitätsnähe unübertroffene »Falcon 3.0« verliert etwas von seinen Schrecken, wenn Sie es mit dem Thrustmaster-System steuern.

Dennoch reicht es nicht ganz zum Testsieger. Der Joystick ist nicht so optimal designt wie der Wingman Extreme, das WCS ist zu leicht, verrutscht daher zu oft und die hohen Pedale machen ein Spielen an üblichen Bürotischen zur Qual, da diese zu niedrig sind. Die Software, mit der das WCS programmiert wird, ist eine Frechheit – Konkurrent Gravis zeigt, wie man's richtig macht.

Testfazit: Die Überflieger

Einen eindeutigen Testsieger für alle Fälle können wir Ihnen nicht bieten. Doch vielleicht sollten sich Logitech und Thrustmaster zusammenschließen und ein gemeinsames Programm anbieten. Uns hat die Kombination aus Wingman Extreme, dem Weapon Control System und den Ruderpedalen am besten gefallen. Realistischer können Sie eine Flugsimulation nicht spielen. Doch der hohe Preis des Komplettsystems von über 800 Mark schreckt mit Sicherheit viele PC-Piloten ab.

Die preiswertere Alternative ist der Gravis Phoenix. Abgesehen von ein, zwei kleinen Schönheitsfehlern stellt er die beste Relation aus Preis und Leistung dar. Er bietet eine gut arbeitende Schub- und Ruderkontrolle, genügend frei programmierbare Tasten, einen ordentlichen Steuerknüppel und eine optimal funktionierende Software, die es Einsteigern und Profis gleichermaßen ermöglicht, den Phoenix mit jedem Spiel optimal zu nutzen.

Der Wingman Extreme ist für den kleinen Geldbeutel in jedem Fall die beste Lösung, da er optimales Design sowie eine sehr gute Mechanik anbietet und außerdem zum Thrustmaster Flight Control System kompatibel ist; dafür aber auf eine Schubkontrolle verzichten muß. Die bietet zwar der Flightstick Pro, doch überzeugt das Design nicht so wie bei den Kontrahenten und auch die Mechanik kann nicht hundertprozentig mithalten.



Dennoch: Wer mit der geschwungenen Form der Sticks von Thrustmaster oder Logitech nicht klarkommt, auf eine Schubkontrolle nicht verzichten will und kein Geld für teuere Komplettsysteme hat, ist beim Flightstick Pro bestens aufgehoben. Nicht zu unterschätzen: Der Flightstick Pro ist außerdem der einzige Testkandidat, mit dem auch Linkshänder problemlos klarkommen. Alle anderen Sticks müssen mit rechts gesteuert werden.

Generell läßt sich eines feststellen: Jede Flugsimulation wird durch einen guten Joystick enorm aufgewertet. Vor allem, wenn der Wechsel zwischen Tastatur und Joystick entfällt und Sie sich voll aufs Fliegen konzentrieren können, fühlen Sie sich wie im siebten Himmel. **(fs)**

SIMULATIONS-JOYSTICKS – DIE ÜBERSICHT

Name	Hersteller	ca.-Preis	Bezugsquelle	Schalter	Schubregler	Coolie-Hat	Mechanik	Grifform	Gesamturteil
Flight Control System	Thrustmaster	170,-	Leisuresoft, Tel. 02383/690	4	Nein	Ja	Befriedigend	Gut	Gut
Flightstick Pro	CH	180,-	Softgold, Tel. 02131/9650	4	Ja	Ja	Gut	Gut	Gut
Phoenix	Gravis	280,-	Profisoft, Tel. 0541/122065	24	Ja	Nein	Sehr gut	Befriedigend	Sehr gut
Rudder Control System	Thrustmaster	290,-	Leisuresoft, Tel. 02383/690	-	Nein	Nein	Sehr gut	Gut	Gut
Weapon Control System	Thrustmaster	260,-	Leisuresoft, Tel. 02383/690	9	Ja	Nein	Gut	Gut	Gut
Wingman Extreme	Logitech	130,-	Logitech, Tel. 089/89467300	4	Nein	Ja	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut

I WANT YOU

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 2 11 88 Ladenöffnungszeiten: Mon - Frei: 9.00 - 18.00 Uhr, Sam: 10.00 - 13.00 Uhr · Bergrather Str. 16 a · 52249 Eschweiler

NEUES LADENLOKAL IN ESCHWEILER

SIMULATION / STRATEGIE

1990 - Die '94 Edition	V	47,99
1942 - Pacific Air War	A	94,99
Aces of the Deep	V	79,99*
Aces over Europe	V	79,99
Across the Rhine	V	94,99*
Archon Ultra	V	79,99
Armoured First	A	87,99*
Aufschwung Ost	V	67,99
Battle Isle 2	V	79,99
Break Thru	A	47,99*
Burning Steel	V	79,99
B. Steel Data 1, 2 u. Editor je	V	35,99
Burning Steel 2 (Great Naval Battle)	E	67,99
Burning Steel 2	V	87,99*
Caribbean Disaster	V	79,99*
Chartbreaker	V	67,99*
Christoph Kolumbus	V	79,99
Colonization	V	94,99*
Comanche	V	87,99
Comanche Mission Disk 1	V	47,99
Comanche Mission Disk 2	V	54,99
D - Day	E	67,99
Dark Legions	**E**	**59,99**
Death or Glory	V	87,99*
Delta V	E	67,99*
Der Baulöwe (für Windows)	V	87,99*
Der Planer	V	79,99
Der Planer Extra (Zusatzdisk)	V	39,99
Die Siedler	V	79,99
Elite 2 - Frontier	A	67,99
Elite 3	V	79,99*
Flugsimulator 5.0	V	134,99
FS5.0 Scenery D.versch. ab		47,99
FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je	V	39,99
Fritz 3	V	149,99
Hanse - Die Expedition	V	39,99
Harpoon 2	E	79,99
Harpoon 2 Scenario Editor	E	35,99
Hurra Deutschland	**V**	**67,99**
Mad News	V	74,99
Magic of Endoria	V	79,99
Master of Magic	V	94,99*
Mechwarrior 2 - The Clans	A	i. Vorb.*
Merchant Prince	A	74,99
Outpost	V	79,99*
Overlord - D-Day Campaign	**E**	**79,99**
Pacific Strike	**A**	**59,99**
Pacific Strike Speech Pack	A	37,99
Pinball Dreams	A	59,99
Pinball Dreams 2 (Data)	A	35,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pirates Gold	V	89,99
Pizza Connection	V	87,99
Privateer + Speech Acc. Pack	A	87,99
Privateer Sp. Operations 1	A	37,99
Quarter Pole	V	67,99
Reunion	V	74,99
Rüsselsheim (Detroit)	V	67,99
S. U. B.	V	67,99*
Sim City 2000	V	87,99
Sim City 2000 Scenario 1	V	35,99
SSN-21 Seawolf	V	79,99
Starlord	A	94,99
Strike Commander	A	87,99
Strike Com. Speech Pack	A	35,99
Strike Com.Tactical Op. 1	A	37,99
Subwar 2050	A	94,99
Subwar 2050 Mission Disk	A	47,99
The Grandest Fleet	**A**	**67,99**
Theme Park	V	79,99
Transport Tycoon	V	94,99*
UFO Enemy Unknown	V	94,99
Victory at Sea	E	79,99*
Wargame Constr. Set II	E	67,99
Warlords 2	E	79,99
Warlords 2 Scenario Builder	E	69,99
Werewolf KA 50	A	67,99*
Wing Armada	**A**	**69,99**
Wing Commander DeLuxe	A	87,99
Wing Com. 2 + Speech Pack	V	67,99
Wings of Glory	V	i. Vorb.*
World War 2 - Battles of S. P.	V	74,99
X - Wing	A	87,99
X - Wing Upgrade Kit	V	54,99
X - Wing Miss. 2 (B - Wing)	V	39,99

ROLLENSPIELE/ADVENTURES

Al-Qadim - Genie's Curse	E	67,99
Alone in the Dark 2	V	87,99
Bazooka Sue	V	87,99*
Beneath a Steel Sky	V	59,99
Bloodnet	A	87,99*
Bloodstone	A	59,99
Dark Sun - Shattered Lands	V	79,99
Das schw. Auge (Schicksalskl.)	V	79,99
Das schw. Auge 2 (Sternen.)	**V**	**79,99**
Day of the Tentacle (Man.Man.2)	V	87,99
Der Clou	V	79,99
Durch die Wüste (Karl May)	V	i. Vorb.
Erben der Erde	**V**	**79,99**
Eye of Beholder 3	V	79,99
Fantasy Empires	V	79,99
Hand of Fate (Kyrandia 2)	V	74,99
Heimdall 2	A	67,99
Höhlenwelt	V	i. Vorb.
Inca 2 - Wiracocha	V	87,99
Indiana Jones 4	V	47,99
Inherit The Earth	E	67,99
Ishar 2 - Mess. of Doom	V	59,99
Ishar 3 - 7 Gates of Infinity	**V**	**67,99**
Lands of Lore	V	59,99
Leisure Suit Larry 6	V	74,99
Might and Magic 5	V	87,99
Monkey Island 1	V	35,99
Monkey Island 2	V	47,99
Police Quest 4	V	67,99
Quest for Glory 4	V	67,99*
Ravenloft	**V**	**79,99**
Robinson's Requiem	V	59,99
Sam & Max	V	87,99
Shadow Caster	A	39,99
Simon the Socerer	V	87,99
Space Quest 5	V	67,99
Star Trek 2 Judgement Rites	V	87,99
Stronghold	V	79,99
Superhero Leag. of Hoboken	E	67,99*
The Elder Scrolls Arena	E	67,99
Ultima 8 - Pagan	V	87,99
Ultima 8 - Pag. Speech Pack	V	37,99
Ultima 8 - Lost Vale	V	35,99*
Ultima Underworld 1 oder 2	A	74,99
Unlimeted Adventures	V	79,99

Kids Software (auch für Erwachsene)

Fatty Bear's Fun Pack	E	54,99
Peter Pan	V	64,99
Scooters Zauberschloß	V	64,99
Spelunx	E	69,99*

SPIELESAMMLUNGEN

Big Four (Boxing Manager, Hannibal, Hill Street Blues, Squash)	V	59,99
Classic Power Compil. (Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)	V	79,99
Combat Classics 2 (F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)	A	67,99
Fantastic Worlds (Pirates, Populous, Realms, Wonderland)	A	79,99
Joysoft Classics (Defender of the Crown, It came from the Desert, Railroad Tycoon, Supremacy, TV Sports Basketball, TV Sports Football)	A	47,99
Kind of Magic 4 (Dynatech, Elysium, USS John Young)	V	67,99
Lords of Power (Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)	V	79,99
Lucas Arts Cl. Adventures (Indiana Jones 3, Loom, Man. Mansion, Monkey Island 1, Zak McKraken)	V	99,99
Lucas Arts Cl. Simulations (Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)	A	79,99
Quest for Knowledge **(Elite 2 - Frontier, Humans, Nomad)**	**V**	**74,99**
Sim Classics **(Sim City, Sim Ant, Sim Life)**	**V**	**67,99**

ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Alien Breed	A	54,99
Battletoads	A	59,99*
Body Blows	A	54,99
Cannon Fodder	V	59,99
Chaos Engine	**A**	**54,99**
Cool Spot	A	54,99
Corridor 7	A	35,99
Dangerous Streets	A	47,99*
Desert Strike	E	74,99*
Diggers	V	67,99
Fantastic Dizzy	A	59,99
Fire and Ice	A	54,99
Fury of the Furries	A	59,99
Jungle Strike	**E**	**67,99**
Jurassic Park (Dino Park)	V	67,99
Krusty's Fun House	A	54,99
Last Action Hero	A	54,99
Lemmings 2 - Tribbes	A	79,99
Micro Machines	A	59,99*
Mortal Kombat	A	54,99
Oscar	A	54,99
Overdrive	A	54,99*
Oxyd magnum	V	47,99
Project X	A	35,99*
Soccer Kid	V	67,99
Street Fighter 2	A	59,99
Superfrog	A	54,99*
System Shock	**A**	**79,99**
Terminator 2029	E	74,99
Terminator 2029 Op. Scour	E	39,99
Terminator Rampage	E	67,99
Tie Fighter	**A**	**79,99**
Tubular Worlds	A	54,99
Turrican 2	A	67,99*
Unnatural Selection	A	67,99

SPORT/SPORTSIMULATION

Anstoss	V	67,99
Anstoss World Cup Edition	V	54,99
Arcade Pool	A	28,99*
Archer MacLean's Pool Bill.	A	59,99
Bundesliga Man. Prof. 2.0	V	67,99
Bundesliga Man. 3 Hattrick	V	79,99
Crazy (Brutal) Sports Football	A	67,99
FIFA International Soccer	V	69,99
Hattrick !	**V**	**77,99**
Indy Car Racing	V	54,99
Indy Car Racing Tracks	A	32,99
Internat. Sensible Soccer	V	35,99
J. Connors Great Courts 2	A	24,99
Jordan in Flight	A	74,99
Kick Off 3	V	59,99
Links	A	32,99
Links 386 PRO	A	79,99
386 PRO Data versch. je	E	45,99
386 PRO Data Big Horn	**E**	**45,99**
Manchester United PLC	V	67,99
NFL Coaches Club Football	A	79,99
Striker	E	67,99
World Tennis Championship	A	35,99

IBM/PC CD-ROM

10 Jahre Interplay Anthologie (Another World, Bard's Tale, Battle Chess, Castles, Dragon Wars, Lord of the Rings, Mindshadow, Star Trek - 25th Annivesary, Tass Times, Wasteland)	A	94,99
11th Hour	A	121,99*
A Hard Day's Night (Beatles)	E	67,99
Aces of the Deep	V	79,99*
Aegis: Guardian of the Fleet	E	79,99
Air Superlority	A	i. Vorb.*
Al Qadim - The Genie's Curse	V	67,99*
Alone in the Dark	V	94,99
Anstoss inkl. World Cup Ed.	V	87,99
Arcade Pool	A	28,99*
BAT 2 - Coshan Conspiracy	V	79,99*
Battle Isle 2	V	69,99
Battle Isle 2 Scenario	V	54,99
Beneath a Steel Sky	V	79,99
Betrayal at Krondor	**V**	**67,99**
Bioforge	V	i. Vorb.*
Bloodnet	A	87,99*
Burning Steel Compilation	V	87,99
Burning Steel 2 (Gr. Naval Battles)	E	67,99
B. Aldrin's Race into Space	A	94,99
Caribbean Disaster	V	87,99*
Central Intelligence	**A**	**79,99**
Chessmaster 4000 Turbo	A	67,99*
Christoph Kolumbus	V	94,99*
Civilization + Rail. Tyc. Del.	VA	69,99
Comanche Compilation	V	94,99
Conspiracy	V	94,99
Critical Path	V	99,99
Cruise for a Corpse	A	28,99
Cyber Race	V	87,99
Dark Legions	E	59,99
Dark Sun - Shattered Lands	V	79,99
Das schw. Auge (Schicksalskl.)	V	67,99
Das schw. Auge 2 (Sternenschw)	V	i. Vorb.*
Day of the Tentacle (Man.Man.2)	V	94,99
Der Clou	V	79,99
Der Planer (inkl. Planer Extra)	V	87,99
Der Rasenmäher Mann	A	87,99
Die Höhlenwelt SAga	V	87,99*
Diggers	V	67,99
Dragon Lore - Legend Begins	V	79,99*
Dragonsphere	A	87,99
Elite 2 - Frontier	V	67,99
Empire DeLuxe	V	67,99
Erben der Erde	V	79,99*
Eye of Beholder Trilogy	V	87,99
Eye of the Storm	V	79,99
F 1	A	67,99
Falcon Gold (inkl. Scenarios)	**A**	**94,99**
Fantasy Empires	V	67,99
FIFA International Soccer	**V**	**67,99**
Form. One G. P. + D. L. Golf	**VA**	**69,99**
Gateway 2: The Homeworld	E	67,99
Goblins 3	V	99,99
Golden 7 (Great Courts 2, Heart of China, King's Quest 5, Leisure Suit Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)	A	94,99
Gunship 2000 inkl. Scenario	**A**	**69,99**
Hand of Fate (Kyrandia 2)	V	109,99
Hannibal + 200 Shareware	V	59,99
Hattrick !	V	87,99*
Heimdall 2	A	79,99
Herbert Grönemeyer CHAOS	V	35,99
Hits for Six - Vol. 6 - 9 je	A	54,99
Historyline 1914 - 1918	V	59,99
Hurra Deutschland	**V**	**67,99**
Inca	V	114,99
Inca 2 - Wiracocha	V	114,99
Inferno	A	94,99*
Inherit the Earth	E	79,99
Innocent until caught	V	59,99
International Sensible Soccer	**A**	**35,99**
Iron Helix (benötigt SVGA)	V	79,99
Ishar 3 - 7 Gates of Infinity	V	79,99*
Jack Nicklaus Signature Ed.	A	39,99
Joysoft Classics **(Defender of the Crown, It came from the Desert, Railroad Tycoon, Supremacy, TV Sports Basketball, TV Sports Football)**	**A**	**47,99**
Jungle Strike	E	67,99*
Jurassic Park (Dino Park)	A	67,99
Kick Off 3	V	59,99*
Kind of Magic 4 (Dynatech, Elysium, USS John Young)	V	47,99*
Kings Quest 5	A	79,99
Kings Quest 6	A	87,99
Kings Quest Collection (1-6)	E	79,99
Labyrinth of Time	E	74,99
Lands of Lore	V	94,99
Leisure Suit Larry 6	V	67,99
L. Suit Larry Collection (1-5)	V	79,99*
Lemmings 1 Doublepack	V	67,99
Lemmings 2 - The Tribbes	A	59,99*
Links - Challenge of Golf	A	28,99
Litil Divil	A	79,99
Lucas Arts Cl. Adventures **(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)**	**V**	**99,99**
Lucas Arts Cl. Simulations **(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)**	**A**	**79,99**
M 1 Tank Platoon	A	28,99
Mad Dog 2 - The Lost Gold	E	87,99
Mad News	V	87,99*
Mega Race	A	67,99
Microcosm	A	109,99
Might & Magic Trilogie (Might & Magic 3, 4 und 5)	V	87,99
Myst	A	87,99
Nhl Hockey '95	**A**	**79,99**
Noctropolis	A	i. Vorb.*
Nomad	A	59,99
Outpost	A	87,99
Outpost	V	87,99*
Peter Gabreil's Xplora 1	E	i. Vorb.*
PGA Tour Golf	A	i. Vorb.*
Phantasmagoria	V	i. Vorb.*
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data)	**A**	**74,99**
Pirates	A	28,99
Planit Adrenaline (Windows)	E	67,99
Planit Earth	E	67,99
Planit Paradise (Windows)	E	67,99
Police Quest 4	V	79,99*
Privateer + Strike Com. **(inkl. Speech Packs, Righteous Fire, Tactical Operations 1)**	**A**	**87,99**
Putt Putt Moon	E	i. Vorb.*
Quantum Gate	E	99,99
Quest for Glory 4	V	79,99*
Quik	A	59,99*
Ravenloft	V	67,99*
Rebel Assault	V	79,99
Reunion	V	74,99
Rings of the Medusa Gold	V	69,99
Sam & Max hit the road	V	94,99
Shadowcaster	A	94,99
Sherlock Holmes - Lost Files	V	94,99
Simon the Socerer	V	87,99
Space Quest Collection (1-5)	E	79,99
SSN Seawolf	V	79,99
Star Control Comp. (1 + 2)	A	39,99
Starlord	V	94,99
Star Trek: 25th Anniversary	E	87,99
Star Trek: Next Generation	V	i. Vorb.*
Stronghold	V	79,99
Subwar 2050 (inkl. Data)	V	94,99
Superhero League of Hoboken	E	67,99*
Syndicate Plus (inkl. Data)	V	94,99
Symbol (Prince) Interactive	**E**	**87,99**
System Shock Enhanced	V	79,99*
T. F. X.	A	94,99
Teddy's Big Day	E	54,99*
Teddy The Brave	A	54,99*
Terminator Rampage	**E**	**67,99**
The 7th Guests	A	94,99
The Games Compendium (Summer Challenge, Winter Challenge)	A	35,99
The Grandest Fleet	A	i. Vorb.*
The Hidden Below	**A**	**64,99**
The Horde	E	79,99
Theme Park	V	79,99
Tie Fighter	E	79,99*
Turrican 2	A	59,99*
UFO - Enemy Unknown	V	94,99
Ultima 7 Bundle - Complete (Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)	A	94,99
Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech)	V	99,99
Ultima Underworld 1 & 2	E	87,99
Ultimate Football	E	94,99*
Under a Killing Moon (4 CD's)	V	109,99*
Who shot Johnny Rock	E	94,99
Wild Blue Yonder	A	67,99*
Wing Armada	**A**	**79,99**
Wing Com. 1 + 2 DeLuxe **(inkl. Speech Packs, und über 100 Missionen)**	**A**	**67,99**
Wings of Glory - Enhanced	V	94,99*
Wizardry 6 + 7	V	87,99
Wolfpack	V	67,99
Woodstock	**A**	**54,99**
World Cup Year '94 (Championship Manager 94, Goal, Sensible Soccer 92/93, Striker)	A	67,99
Wrath of the God	E	114,99

JOYSTICKS - HARDWARE - ZUBEHÖR

Gravis	
schwarz	69,99
Analog Pro	79,99
Game Pad	44,99
Eliminator Game-Card	49,99
Thrustmaster	
Flight Control	159,99
Flight Control Pro	279,99
Weapon Control	259,99
Ruder Pedals	279,99
Game Card	69,99
Formular T1 Lenkrad	319,99
Competition Pro	
Mini transparent, incl. 3,5" Box	58,99
Manix Deck, grau	69,99
Stand.,transp.t anschlußfertig	58,99
Flightstick PRO	139,99
FlightMAX	64,99
CD-ROM Laufwerk	
MITSUMI FX001 D **Doublespeed/Multisession / anschlußfertig / inkl. Controller**	**249,99**
Leerdisketten - formatiert	
3,5" HD 10 Stck.	9,99
3,5" HD 50 Stck.	44,99
Streamer Band 2120 - 120 MB	34,99

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Bundesliga Manager 3 Hattrick - DM 79,99
deutsche Version

Das schwarze Auge 2, Sternenschweif - DM 79,99
deutsche Version

Hattrick ! DM 77,99
deutsche Version

Battle Isle 2 CD-Rom - DM 69,99
deutsche Version

VERSAND 99 GmbH, Mon - Frei: 9.00 - 18.00 Uhr, Sam: 10.00 -13.00 Uhr

SERVICE-LINE

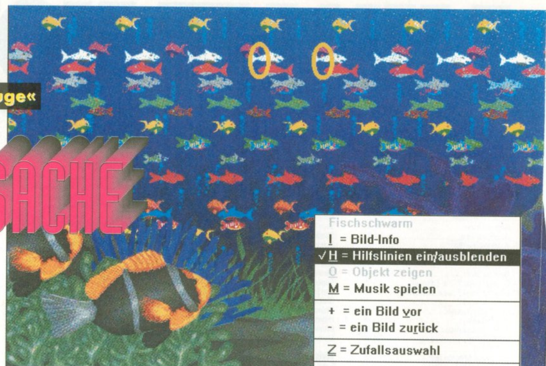
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51



ANSICHTS-SACHE



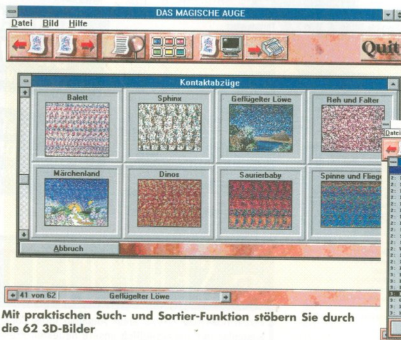


Bitte schielen: Die orangefarbenen Ellipsen dienen als Fixierhilfe und lassen sich jederzeit ausblenden

Schielen statt spielen: Die CD-ROM-Umsetzung des 3D-Bilderbuch-Bestsellers »Das Magische Auge« ist da. Entrückt seufzen, den Monitor fixieren und sich wohlfühlen...

Binnen sechs Monaten rund 1,5 Millionen Bücher alleine im deutschsprachigen Raum verkauft – bei den Zahlen würden Sie auch hyperaktiv werden, um einen solchen Bestseller schleunigst auf andere Medien zu konvertieren. »Das Magische Auge« bevölkert seit Monaten in hochgebirgigen Stapel-Ausmaßen den Buchfachhandel, erscheint auch auf Video sowie – unvermeidlich – für CD-ROM.

Bekanntlich hat die Bildersammlung von N.E. Thing Enterprises die Stereogramme-Welle richtig ins Rollen gebracht. Bei diesen 3D-Bildern kann der talentierte Betrachter durch kunstvolles Schielen ungemeine Tiefen und »versteckte« Motive in einem Muster erkennen – man möchte förmlich hineingreifen. Um die plastische Welt zu sehen, braucht man ein bißchen Talent: Manch einer erkennt sofort die optischen Tiefen, andere Zeitgenossen benötigen etwas Zeit und Training, um die richtige Schieltechnik hinzukriegen. Zu regelrechten sozialen Außenseitern werden Personen, bei denen sich partout kein räumliches Stereogramme-Betrachten einstellen will.

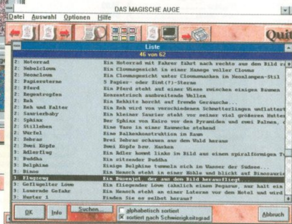


Mit praktischen Such- und Sortier-Funktion stöbern Sie durch die 62 3D-Bilder

In PC Player 7/94 widmeten wir uns bereits ausführlich den Grundlagen dieser Technik und stellten Software zum »Selbermachen« solcher Bilder am PC vor. Mit PD- und Shareware-Programmen wie »Emperor's New Clothes« entstehen Stereogramm-Muster auf dem Monitor. Den Kontrast ein bißchen raufgefahren, die Nase auf die Mattscheibe geklebt und los geht das Schielvergnügen – wenn's dabei bedrohlich knistert, sollten Sie die Anschaffung eines strahlungsarmen Monitors dringend in Erwägung ziehen.

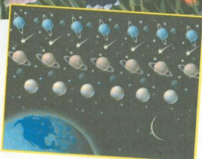
Ein bisserl spät haben jetzt die Begründer des 3D-Booms ihren digitalen Beitrag abgeliefert. ArsEdition, der deutsche Verlag von »Das Magische Auge«, packte alle Bilder der ersten beiden Buchbände auf ein CD-ROM; dazu gibt's einige neue Bonus-Grafiken. Rein rechnerisch eine verlockende Alternative: Die Bücher kosten zusammen rund 80 Mark, während die CD für knapp 50 Mark angeboten wird.

Die bange Frage »Welchen praktischen Vorteil bietet hier eigentlich der Computer?« hat die Programmierer offensichtlich beschäftigt. So gibt es nicht nur die Bilder in Auflösungen von 640x480 bis 1024x768 Pixeln zu betrachten. Die Kleinode lassen sich auch als Bildschirmschoner, Dia-Show oder Desktop-Hintergrund verwenden und sogar mit atmosphärisch passenden Klängen untermalen. Beim Betrachten des beliebten Einsteiger-Bildes mit den Fischschwärmen gluckert zum Beispiel ein stimmiges Meeresrauschen aus den Lautsprechern. Ferner dürfen Sie die Grafiken ausdrucken und mittels praktischer Suchliste nach »3D-Erkennungs-Schwierigkeitsgrad« sortieren. Der beste Service für Einsteiger ist das Einblenden von zwei



Die Hilfsleiste verrät, was Sie in den einzelnen Bildern für 3D-Motive erkennen sollten





Original-Motive aus den ersten beiden Büchern

Kringeln als »Schiel-Stütze«. Die Konzentration auf diese Überblendungen hilft, den Tiefenblick zu ergattern – hat's geklappt, blendet man die Sehhilfen per Tastendruck wieder aus, um das Motiv in voller Pracht zu bewundern. Der Monitor als Wiedergabemedium hat einen Vorteil: Er erlaubt ein feines Abstimmen von Helligkeit und Kontrast. Doch bei aller Liebe zum Bildschirm ist es praktischer, die Stereogramme in Buchform mit sich rumzuschleppen.

Die Qualität der Grafiken ist ordentlich, aber nicht optimal. Offensichtlich wurden sie aus den Büchern gescannt, was zwangsläufigerweise zu einem leichten Qualitätsverlust führt. Da die 3D-Grafiken ursprünglich auf Computern entstanden, stimmt dieser Umweg verwunderlich. Beim direkten Übertrag der Dateien wäre etwas mehr Schärfe drin gewesen. Schade auch, daß keine eigenen Bilder berechnet werden können.

In digitaler Form bietet das Magische Auge außer der einblendbaren Fixiermarkierungen keine gewaltigen Vorteile. Sound-Unterstützung und Bildschirmschoner-Funktion sind aber nette Gags; das Programm ist zudem preislich in sympathischen Dimensionen angesiedelt.

Wer dem Stereogramm-Fieber erlegen ist, wird seinen Spaß an dieser PC-Umsetzung haben. **(hl)**

das magische auge

❏ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❏ Soundblaster Pro
❏ General MIDI	❏ CD-Audio
❏ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 4 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ:	Stereogramm-Galerie
Hersteller:	ArsEdition/Hanser
Ca.-Preis:	DM 50,–
Festplatte:	ca. 0,5 MByte
CD-ROM:	ca. 280 MByte
Anleitung:	Deutsch; befriedigend
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	–
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 60



SCHON' THE BARTMAN

Test: „Simpsons Screensaver"



Bart sprüht nur so vor künstlerischem Ehrgeiz – den Direktor im Rücken kann's nicht entzücken

Statt fliegenden Toastern ein begnadeter Bart gefällig? Der neue Bildschirmschoner von Berkley siedelt die anarchische Zeichentrick-Sippe »The Simpsons« unter Windows an.

In den Staaten Kult, in Deutschland unter Wert verkauft: Die »Simpsons« sind nun mal keine süßen Zeichentrick-Kost Richtung »ganze Familie«, sondern liefern zynischen Humor für Erwachsene. Anfangs wurde die Serie vom ZDF im Kinder-Nachmittagsprogramm deplaziert; zuletzt liefen neue Folgen bei Pro 7 gut versteckt nach Mitternacht. Glückliches Amerika, wo die Simpsons verdientermaßen zur Prime Time am frühen Abend ausgestrahlt werden. Der »Simpsons Screensaver« von Berkley (richtig, die Schoner-Kings und »After Dark«-Erfinder) verläßt sich voll auf den Charme seiner Trickhelden. In den 15 Modulen sind originelle Ideen eher Mangelware, dafür legten sich die Programmierer bei Grafik und Sound mächtig ins Zeug.

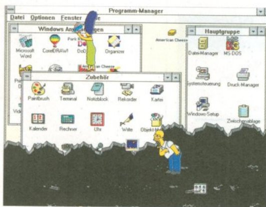
Viele Module beschränken sich darauf, daß einer der Simpsons-Protagonisten über den Bildschirm wandelt und ein paar Sprachhäppchen von sich gibt. Da ist man bei »B'Art« schon für die Abwechslung dankbar, wenn der Simpsons-Sohn beim Herumspazieren auch ein paar Graffitos auf den Desktop sprüht. Homer beim Rasenmähen, Trivia-Quiz über Seriendetails, Lisa spielt Saxophon und ein Zeichenkurs - schön anzusehen, aber richtig was los ist erst bei »Itchy & Skratchy«. Während der Installation werden besorgte Eltern nicht umsonst darauf aufmerksam gemacht, daß man diesen Programmteil zum Schutz der Kinder auch weglassen kann. Die reichlich herbe Parodie auf klassische Trickfilmfiguren wie Tom & Jerry zeigt nicht nur Verfolgungsjagden: Die resolute Maus zerlegt ihren felinen Häscher mit Dynamit, Raketenwerfer und Säurebad. Ein echtes Kleinod für Liebhaber schwarzen Humors.



Ähnliche Spritzigkeit bietet allenfalls noch das Modul »Homer eats«: Das schmerbauchige Familienoberhaupt der Simpsons frißt sich durch den Desktop und spuckt gelegentlich ein Icon aus. Hat er alles weggeputzt, werden neue Hintergrundbilder zum Wegknabbern auf den Monitor gelegt: Pizza und Kuchen können in den langen Minuten vor der Mittagspause den Appetit des Betrachters entfachen.

Wer einen möglichst vielseitigen und abwechslungsreichen Bildschirmschoner sucht, sollte lieber »After Dark 3.0« kaufen (siehe Test in PC Player 10/94). Dort gibt es mehr Module und originelle Gags fürs Geld.

Der Simpsons-Saver ist grafisch sehr liebevoll gemacht, aber nicht so einfallsreich beim Design. Die Anschaffung lohnt sich deshalb nur für erklärte Liebhaber der Zeichentrickserie. **(hl)**



Spuck: Homer Simpson ist das »After Dark«-Icon im Halse steckengeblieben

Simpsons Screen Saver

■ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

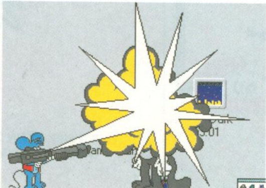
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

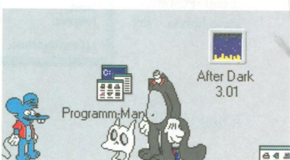
Programm-Typ:	Bildschirmschoner
Hersteller:	Berkley Systems
Ca.-Preis:	DM 80,–
Festplatte:	ca. 10 MByte
CD-ROM:	–
Anleitung:	Englisch; gut
Programmtext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; wenig
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 60

Itchy & Scratchy massakrieren sich in zahlreichen liebevollen Varianten







Die dunkle Seite der MACHT



Test: „Star Wars Screen Entertainment"

Jetzt beschützen Jedi-Ritter Ihren Bildschirm vor dem Durchbrennen. Doch auch Darth Vader lauert in den Tiefen dieses Schoners...

Software

Star Trek, Simpsons, Terminator – es war ja nur eine Frage der Zeit, bis auch der »Krieg der Sterne« sich in einem Bildschirmschoner wiederfinden würde. Das gute Stück wurde von LucasArts persönlich produziert, aber einen Teil des Programms hat sich Lucas eingekauft: »Star Wars Screen Entertainment« basiert auf dem Programm »Intermission« und kann deswegen neben den eigenen Kleinoden auch alle älteren After-Dark-Module (bis Version 2.0) verwerten.

Eins vorweg: Viel geschont wird hier nicht. »Klassische« Module, die den Bildschirm mit kleinen Animationen möglichst dunkel machen, gibt es wenig. Das scheint auch LucasArts aufgefallen zu sein, denn der Name (Screen Entertainment) und die Packung meiden das Wort »Schoner« wie ein Droide einen Jawa. Außerdem ist so mancher Programmteil mächtig uninspiriert. Ob ein auf Bildschirmgröße aufgeplustertes Bild von Darth Vader (zugegeben, mit Original-Atemgeräusch) noch als »Schoner« durchgeht? Völlig verrückt: Das komplette Drehbuch mit Bildern aus dem Film würden sich viele Fans nicht als Schoner wünschen, sondern als eigenständiges Programm zum Durchblättern – das geht hier dummerweise nicht, die Automatik läßt sich nicht abschalten. Immerhin merkt sich das Programm, wie weit man »gelesen« hat, wenn wieder geschont wird.

Technisch ist »Star Wars Screen Entertainment« nicht ganz einwandfrei. Im 256-Farben-Modus werden viele Bilder recht häßlich auf eine Standard-Palette umgerechnet. »Cantina«, »Biographies«, »Poster« und »Storyboard« sind erst mit 65.000 Farben oder mehr eine Windows-Augenweide. Ein anderes Modul, »Death Star Trench«, verwendet die Beta-Version der WinG-Library von Microsoft. Abstürze sind nicht ausgeschlossen und vor dem ersten Schondurchgang muß die Grafikkarte sage und schreibe zehn Minuten durchgemessen werden. Dafür gibt es dann einen langweiligen Flug durch den »Graben« auf dem Todesstern zu sehen, der sich im Sekunden-Abstand wiederholt.

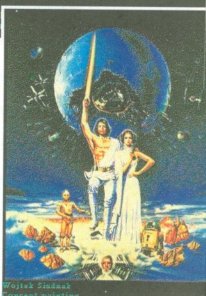
Richtig gut geworden sind eigentlich nur zwei Module: Die »Jawas« laufen über ihren Desktop und klauen Icons, Bildschirmausschnitte und ganze Fenster (sofern sie nicht von einem Bantha erschreckt werden). Und beim »Lightsaber Duel« treten Obi-Wan Kenobi und Darth Vader gegeneinander an – mit perfekt gesampelten Original-Soundeffekten. Einen zweifelhaften Gag hat man sich doch geleistet: In einem der Schoner ist eine Nachricht von George Lucas an seine Fans versteckt. Aber wer guckt sich stundenlang die einzelnen Grafiken an, bis er durch Zufall auf die Nachricht stößt? Unser Vorschlag an LucasArts: Macht doch ein nettes CD-ROM mit den Drehbüchern, den ganzen Postern, den Biographien und Rißzeichnungen. Dann noch ein schönes Hypertext-Lexikon dazu und ihr habt den lauen Bildschirmschonern ein wesentlich praktischeres Zuhause gegeben. **(bs)**

MODUL-ÜBERBLICK

BLUEPRINTS: Rißzeichnungen diverser Raumschiffe
CANTINA: Zeigt einige der Aliens aus der Kantine auf Mos Eisley
CHARACTER BIOGRAPHIES: Die Lebensgeschichte der wichtigsten Charaktere
DARTH VADER: Standbild mit Atemgeräusch
DEATH STAR TRENCH: Endloser Geradeausflug durch den „Graben"
HYPERSPACE: Im Cockpit des Rasenden Falken
IMPERIAL CLOCK: Uhr: Wann ist Yavin in Feuerposition?
JAWAS: Die Kapuzenzwerge klauen Ihren Desktop
LIGHTSABER DUEL: Darth Vader gegen Obi Wan
POSTER ART: Diverse, teilweise unveröffentlichte Postermotive
REBEL CLOCK: Uhr: Wann wird uns der Todesstern erreichen?
SCROLLING TEXT: Beliebiger Text läuft perspektivisch nach hinten
SPACE BATTLES: Weltraumschlacht aus einiger Entfernung
STORYBOARDS: Konzeptzeichnungen, Filmfotos und das komplette Drehbuch



Das »Storyboard« enthält das komplette Drehbuch und viele recht flaue Filmfotos



Bislang unveröffentliche Poster-Entwürfe sind eine Fundgrube für Fans

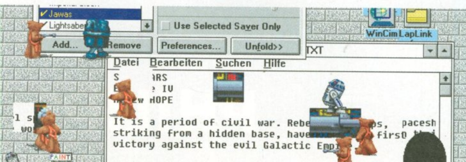
star wars screen entertainment

❏ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
■ General MIDI	❏ CD-Audio
❏ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ:	Bildschirmschoner
Hersteller:	Lucas Arts
Ca.-Preis:	DM 80,–
Festplatte:	ca. 10 MByte
CD-ROM:	–
Anleitung:	Englisch; (Deutsch in Vorbereitung)
Programmtext:	Englisch; (Deutsch in Vorbereitung)
Sprachausgabe:	Englisch; wenig
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend

GESAMTWERTUNG: 50



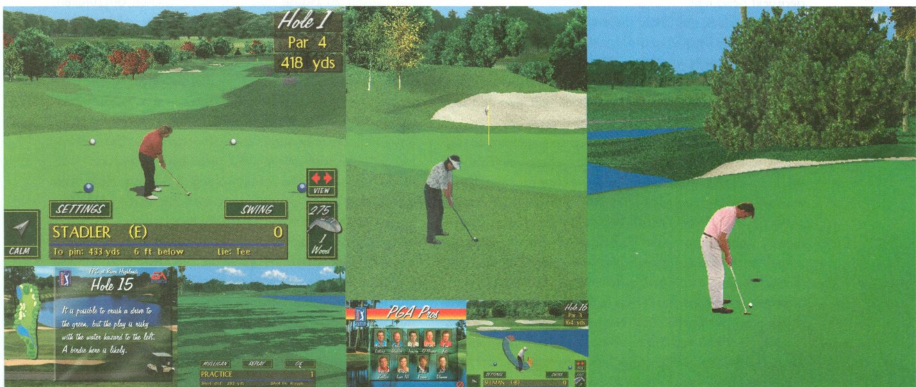
Diebstahl auf dem Desktop – die Jawas klauen Icons und Fenster

Sag' doch einfach, wir spielen Golf.

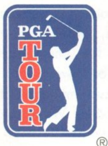
Nichts ist vergleichbar mit der Spannung und Aufregung, die PGA TOUR® Golf vermittelt. In der neuen PC-CD-Version jedoch, haben selbst Profis keine ruhige Minute mehr. Detaillierte, hochauflösende, fotorealistische 3D-Grafiken sind Garant dafür, daß Sie jeden Grashalm sehen und bald zum Rasenmäher greifen möchten.

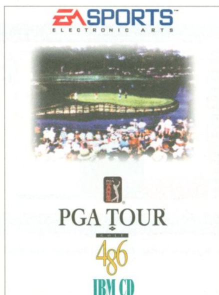
Full-Motion-Videos setzen Sie richtig ins Bild, wenn die PGA-TOUR®-Golfer die Schläger schwingen. Neun Golf-Profis stehen Ihnen im Programm mit all Ihrem Wissen hilfreich zur Seite. Animierte Videosequenzen zeigen den jeweiligen Kurs in der Übersicht, und eine der schnellsten Bildaufbau-Routinen sorgt für kürzeste Pausen zwischen den Schlägen. Wenn dann noch digitalisierte Kommentare und Interviews mit den echten Profis über die Boxen kommen, wird Ihr Wohnzimmer zum Golfplatz.

PGA TOUR® Golf 486 – Das Golfspiel mit dem professionellen Schlag.



Alle Abbildungen sind PC-Bildschirmfotos





if it's in the GAME, it's in the GAME™

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS

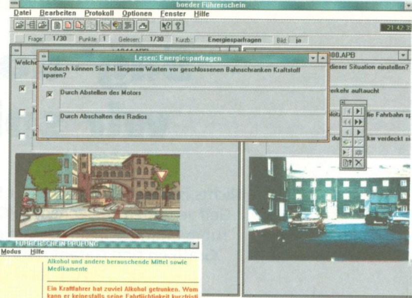


04. – 06. November 1994
Besuchen Sie uns: Halle 11.2, Stand C18/D19!

EA DIRECT

Weitere Informationen über PGA PC CD erhalten Sie bei Electronic Arts GmbH, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel. 05241/24307 • EA SPORTS, das EA-SPORTS-LOGO und "If it's in the game, it's in the game" sind Warenzeichen von Electronic Arts • PGA TOUR ist ein eingetragenes Warenzeichen und wird mit Erlaubnis verwendet • TPC, Tournament Players Club, The Players Championship, The Kemper Open, PGA West und die Phoenix Open sind eingetragene Warenzeichen und werden mit Erlaubnis verwendet.

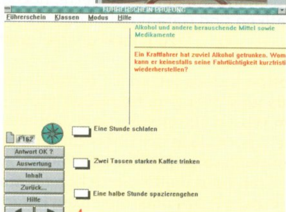




Test: Führerschein-Prüfungshilfen

CRASH TEST DUMMIES

Was tun, wenn ein Kinderwagen mit 190 Sachen von rechts überholt? Ganz klar: Den Fahrer anhalten und ihm die »Führerscheinprüfung«-Software in die Hand drücken.



Im »Excel«-Look auf Theorie pauken: boeders »Führerscheinprüfung 1.0« ist übersichtlich

Grafisch weniger aufwendig, aber inhaltlich 100 Prozent korrekt: Rossipauls »Führerschein-Prüfung und -Training«

Es gibt Dinge im Leben, die vergißt man nicht. Das erste BASIC-Programm zum Beispiel, den Schulabschluß und den Moment, an dem man den Führerschein in die Hand gedrückt bekommt.

Mit etwas Glück steht bald die erste Schleuder vor der Tür (sponsored by Daddy) und ab geht's ins Vergnügen – doch halt, war da noch was? Klar: Rückenschmerzen vom stundenlangen Beugen über Prüfungsbögen und Schweißausbrüche ob der miesen Punktezahl. Doch hält man den Lappen in der Hand, sind alle Strapazen vergessen.

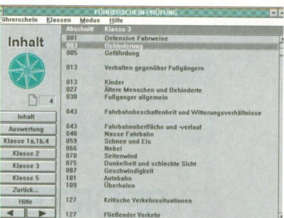
Wenn sich nach Jahren aktiver Fahrpraxis gewisse Lässigkeiten einschleichen (die berüchtigte »offensive« Fahrweise), kann es passieren, daß man den Führerschein nochmal machen darf (»Waren das wirklich 90 Sachen in der Tempo-30-Zone, Herr Wachtmeister?«). Außerdem soll es Zeitgenossen geben, die unter Einfluß alkoholischer Getränke schnell nach Hause wollen – und wenn dann die exekutive Staatsgewalt in Grün (vulgo Polizei) zugeschlagen hat, ist man den Lappen los, hat Punkte in Flensburg und eine Nachprüfung an der Backe. Die Nachprüfung wird in den letzten Jahren gerne verhängt – denn Volksbelustigungen wie »Auf der Überholspur langsam fahrende Autos mit der Lichthupe bearbeiten« oder »Beim Aussteigen unschuldigen Radfahrern die Autotüre ins Gesicht schlagen« sind kein schlechter Witz, sondern brutale Realität auf deutschen Straßen.

Zur Vorbereitung auf die theoretische Prüfung kauft man normalerweise beim Fahrlehrer einen Satz Fragebögen, um mit Bleistift zu Hause hunderte von Kästchen auszufüllen. Dann wird eine Schablone übers Ergebnis gelegt: Schon kann man mit Erstaunen feststellen, daß man wieder durch die Prüfung gerasselt wäre. Die abschließende Radiererei ist mühsam und nervig, und um diesem Umstand ein Ende zu bereiten, haben gleich zwei Anbieter ihre Programmierer an die Rechner gesetzt.

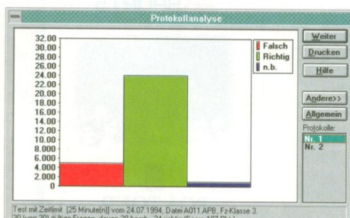
Rossipaul, bekannt durch Softwareperlen wie »Der elektronische Liebesbrief« tritt mit »Führerschein-Prüfung und -Training« gegen »Führerscheinprüfung 1.0« aus dem Softwarehaus Boeder an, die uns zuletzt das solide CD-ROM-Spektakel »Abenteuer Raumfahrt« bescherten.

Wir setzen also die Kandidaten auf die Rennstrecke und schnallen uns vorschriftsmäßig an. Ein erster Blick auf die Packung: Sowohl Rossipaul als auch boeder bieten alle fünf Führerscheinklassen inklusive Unterklassen; man wird also aufs aufgebohrte Mofa genauso vorbereitet wie auf den 12-Tonnen-Laster. Ebenso ausgeglichen sieht's in punkto »Vollständigkeit der Fragebögen« aus. Beide Testkandidaten besitzen außerdem sämtliche offiziellen Abbildungen in Farbe (die mit dem schicken 50er-Jahre-Look), eine Ergebnisstatistik (»Was haben wir diesmal verbockt?«) und Online-Hilfen zum Programm. Außerdem erlauben sie es, zwischen Lern- und Prüfmodus hin- und herzuschalten. Falsch beantwortete Fragen werden zusammengefaßt und für eine spätere Wiederholung gespeichert – nett.

Die Programme starten unter Windows, wobei die boeder-Software beim Installieren schroffe



Rossipauls Mißgeschick-Auswahl



boeders Auswertung: Diesmal haben wir den Test bestanden

Software

10 MByte auf die Platte pumpt (Pfui!), während sich Rossipaul mit eleganten 25 KByte auf der Platte geradezu dünn macht – erster Pluspunkt an Rossipaul dank CD-ROM-Bonus. Doch der Vorsprung schmilzt, sobald die Programme laufen: Während boeder mit netten kleinen Sounds, gelungener Windows-Oberfläche und einer putzigen Figur durch's Programm führt, verbreitet das Rossipaul-Produkt den nüchternen Charme unseres Verkehrsministers. Auch beim Antesten der Fragebögen (»Wie weit muß man nochmal in geschlossenen Ortschaften vor dem Andreaskreuz parken?«) macht die boeder'sche Software einen etwas besseren Eindruck. Da wird man durch ein aufmunterndes »Das können Sie noch besser« angespornt, während die falsche Fragen bei Rossipaul im Lateinlehrer-rot unterlegten Kasten ohne weiteren Kommentar erscheinen – nicht eben motivierend... Weiterer kleiner Minuspunkt: Rossipauls Programm läßt kein Zeitlimit zu. Die theoretische Ausbildung kann nicht ersetzt werden – da muß der Fahrlehrer ran. Zum Vorbereiten auf die Theorie-Stunden und zum Nachschlagen sind beide Programme aber sehr gut geeignet.

Die Testkandidaten sind so korrekt wie der Krawattenknoten eines Prüfers, nur daß es bei boeder ein Fitzelchen mehr Spaß bringt. **(Anatol Locker/hl)**

Führerscheinprüfung 1.0

■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ❑ Soundblaster Pro ❑ General MIDI ❑ CD-Audio ❑ DOS ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.

Programm-Typ:	**Führerschein-Nachhilfe**
Hersteller:	**boeder**
Ca.-Preis:	**DM 70,–**
Festplatte:	**ca. 10 MByte**
CD-ROM:	**–**
Anleitung:	**Deutsch; sehr gut**
Programmtext:	**Deutsch; sehr gut**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Gut**
GESAMTWERTUNG:	**60**

Führerscheinprüfung und Training

■ VGA ❑ Super VGA ■ Soundblaster ❑ Soundblaster Pro ❑ General MIDI ❑ CD-Audio ❑ DOS ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 25 MHz) und 4 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Führerschein-Nachhilfe**
Hersteller:	**Rossipaul**
Ca.-Preis:	**DM 100,–**
Festplatte:	**ca. 1 MByte**
CD-ROM:	**ca. 20 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; sehr gut**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Ausreichend**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Befriedigend**
GESAMTWERTUNG:	**50**

PC JUNIOR



Bei diesem Spiel muß das Kind unter Zeitdruck das rechte Bild dem linken angleichen


Das Anpinseln der Vorlagen erinnert an die guten alten Malbücher

OZZIE

Test: „Ozzies Kreativitäts-Zentrum"

Haben Bauklötze und Malkasten ausgedient? Kinder sollen künftig ihre geballte Kreativität am PC austoben.

Software

Sind Ihre Kinder künstlerisch begabt? Klecksen sie gerne den Teppich mit Wasserfarben voll oder schnitzen schöne Figuren aus den Tischbeinen? Es geht aber auch sauberer und ungefährlicher. Aus dem Kindergarten sind vielen sicher noch die großen, bunten Bauklötze bekannt oder die Puzzles, mit denen man hölzerne Sterne oder Rechtecke in die passenden Aussparungen stecken mußte. Als PC-Besitzer können Sie Ihrem Nachwuchs diese Freuden auch in digitaler Form nahebringen. »Ozzies Kreativitäts-Zentrum«ist trotz des bescheuerten Namens ein gelungenes Programm, das auf dem Psygnosis-Label Scops veröffentlicht wird. Trotz seiner englischen Herkunft sind alle Bildschirmtexte und die Sprachausgabe komplett eingedeutscht.

Namensgeber Ozzie ist ein grüner Kobold mit roten Schuhen, der durch das Programm führt. Die Eltern sollten zwar noch die Installation durchführen, dann aber ihren Nachwuchs mit Ozzie alleine lassen, der mit Sprachausgabe und bunten Animationen zeigt, was den Kindern an Möglichkeiten zur Verfügung steht. So ganz funktioniert das beim ersten Anlauf nicht, denn ein paar hilfreiche Erklärungen von Erwachsenen sind nötig.

Die Zielgruppe sind nach unserem Eindruck weniger Kinder im Alter von 5 bis 10 Jahren, wie es der Hersteller empfiehlt, sondern 3- bis 8-jährige.

Ozzies Kreativitäts-Zentrum ist so angelegt, daß es verschiedene Interessen der Kids anspricht und durch mehrere Schwierigkeitsgrade die Aufgaben auch für Ältere nicht zu einfach macht. Das Ausmalen von schwarzweißen Bildern mit 16 Farben ist aus diversen Malbüchern bekannt, durch die vielen verschiedenen Motive aus unterschiedlichen Bereichen aber recht unterhaltsam. Wenn das Kind mit der Bedienung durch die Maus und den Farben gut zurechtkommt, läßt sich der Anspruch steigern, indem ein Bild mit vorgegebenen Farben aus dem Gedächtnis nachgemalt wird.


Der Schwierigkeitsgrad wird auf lustige Art eingestellt

Witzig ist das Steckbrief-Spiel, bei dem mit gezielten Mausklicks anhand eines vorgegebenen Bildes ein Steckbrief gebastelt werden muß. Selbst Erwachsene sind bei höheren Schwierigkeitsgraden ziemlich gefordert, was Gedächtnis und Konzentration angeht. Formen und Farben werden bei den Mosaik-Spielen kombiniert. Auf einem gesplitteten Bildschirm wird links die Vorlage gezeigt, rechts muß das Kind mit verschieden geformten Bausteinen das Bild nachbauen. In einer anderen Variante wird ein Motiv in schwarz gezeigt und soll durch bunte Steine ausgefüllt werden. Immer wieder sorgen kleine Gags wie ein Zauberer, der die Steine umfärbt, für Überraschung und Abwechslung. Dank der Druckfunktion werden die schönsten Bilder auf Papier gebannt und übers Bett gehängt. (fs)

die pc JUNIOR-wertung

Witzige Bilder ausmalen macht nicht nur Spaß, sondern verbessert auch das Gespür des Kindes für Farben und Formen. Besonders gelungen sind das Nachbasteln eines Steckbriefs und das Gestalten eigener Bilder. In den höheren Schwierigkeitsgraden muß sich der Nachwuchs ziemlich anstrengen und konzentrieren, um alle Aufgaben zu meistern.
Kleine grafische und akustische Gags verscheuchen aber jeden Gedanken an ein schnödes Lernprogramm. Der Mosaik-Teil fordert und fördert den Umgang mit Formen, läßt aber auch Raum für eigene Ideen – vor allem, da die Eltern neue Aufgaben erfinden können.



ozzies kreativitäts-zentrum

■ VGA	❑ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
■ DOS	❑ Windows

Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Mal- und Baukasten
Hersteller:	Scops
Ca.-Preis:	DM 80,–
Festplatte:	ca. 1,5 MByte
CD-ROM:	–
Alter:	3-8 Jahre
Spaßfaktor:	Gut
Anleitung:	Deutsch, befriedigend
Programmtext:	Deutsch, befriedigend
Sprachausgabe:	Deutsch, befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 70



das auge gottes

Rinderaugen an einer Wäscheleine, schweres Gitarrengeschrabbel mit Hip-Hop vermischt, wütende Texte über innerdeutsche Probleme. Spricht Sie das an? Oder können Sie sich eher für kleine Videos, nette Fotos und die x-te Memory-Variante begeistern? Ein multimedialer Geniestreich ist der Schweriner Band »Das Auge Gottes« mit ihrem gleichnamigen CD-ROM wahrlich nicht gelungen. Auf ihrer aktuellen Audio-CD hat sie mit Unterstützung ihrer Plattenfirma Sony schnell noch ein kleines Interface zusammengeschustert, um die Fans mit ein paar Bildchen und einem simplen CD-Spieler zu erfreuen. Zwei Tracks wurden zudem mit briefmarkengroßen Videos verewigt.

Weiter finden Sie die Texte der Songs mit begnadeten Titeln wie »Du hast Jesus Christus an das Kreuz genagelt« oder »Die nackte Gewalt«, ein Memory mit verschiedenen Augen und einige Statements der Musiker, die gerade in Ostdeutschland als »Die fantastischen Fünf« gefeiert werden.

Obwohl »Das Auge Gottes« von der technischen Qualität des »Prince«-CD-ROMs meilenweit entfernt ist und sich die Interaktion auf das Ansehen von Bandfotos und Texten beschränkt, ist diese CD für Fans reizvoll. Wer auf harten Rap mit provokanten deutschen Texten steht, wird zumindest an der Musik seinen Spaß haben. **(fs)**



Aktuellen Cartoon in die Zwischenablage nehmen

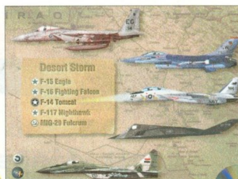
fax-cartoons

Das ist die Art von kleiner, feiner Software, die mit maßvollem Preis versehen sowohl Privatanwender als auch Büromensch Freude spenden könnte. Die »Fax-Cartoons« bestehen aus gut 100 Schwarzweiß-Bildern von »deutschen Starzeichnern« (schon mal was von »Puth Butschkow« gehört?). Die Cartoons sind in den Formaten BMP, EPS und PCX sowie dem Coreldraw-eigenen CDR gespeichert. Unter Windows lassen sich die Bilder dadurch in quasi jede gängige Software importieren.

Ein Großteil der Cartoons ist jedoch ziemlich untauglich für die humorvolle Bürokommunikation. Nur ein Bruchteil handelt typische Themen wie »Mahnung« oder »Meeting droht« ab; die meisten Gags waten in den Niederungen deutschen Allgemein-Humorguts. Sprich: Weder sensationell komisch noch als Faxmotiv geeignet.

Das »Multimedia-Menü« mit »Video-Hilfe-Funktion« ist der ultimative Rausschmeißer: Schludrig digitalisierte Sekretärin lächelt sich als AVI-Briefmarke einen ab und säuselt entbehrbare Texte. Mit solchen Granaten bekommt man die CD zwar halbwegs voll, raubt dem Anwender aber den letzten Nerv.

Trotz des günstigen Preises ist »Fax-Cartoons« keine lohnende Anschaffung. Da hat mal jemand schnell 100 B-Klassen-Zeichnungen des deutschen Cartoonisten-Nachwuchses gescannt und finito. **(hl)**



wild blue yonder

Was Sie schon immer über Jets wissen wollten, aber bisher nicht zu fragen wagten, verrät Ihnen das CD-Lexikon »Wild Blue Yonder«. Wenn es Sie etwa interessiert, wie der Absturz einer MiG 29 aussieht, wo welche Instrumente im Cockpit einer F-16 zu finden sind oder wie sehr sich das Metall der berühmten Blackbird im Flug ausdehnt, dann sind Sie hier richtig.

Die Jets sind in vier Bereiche unterteilt, von den Anfängen über den Vietnam- zum Golf-Krieg bis hin zu interessanten Zukunftsaussichten. Mit der Maus wird das Bildchen des Flugzeugs angeklickt, das Sie sehen wollen. Es gibt Rißzeichnungen, Videos und detaillierte Infos über die Waffensysteme. Wenn Sie aber nicht verstehen können, warum dudelige Barmusik die technischen Daten der YF-22 untermalt, dann sollten Sie vielleicht lieber zu einem guten Buch greifen und sich Ihre Lieblingsmusik anhören.

Nett gemacht ist Wild Blue Yonder zweifelsohne. Die Videos sind interessant und auch die Informationen über Waffensysteme oder Cockpits können sich sehen lassen. Es fehlen aber beispielsweise detaillierte 3D-Modelle und Vorführungen spezieller Flugmanöver, so daß der Staunfaktor kurzfristig hoch ist, dann aber aufgrund fehlender Tiefe schnell wieder sinkt. Außerdem stören die langen Ladezeiten und die Musikauswahl führt zu leichten Irritationen. **(fs)**

das auge gottes

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ■ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ:	Musik-CD
Hersteller:	Sony
Ca.-Preis:	DM 30,–
Festplatte:	ca. 0,5 MByte
CD-ROM:	ca. 140 MByte
Anleitung:	Deutsch; gut
Programmtext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend

GESAMTWERTUNG: 50

fax-cartoons

- ■ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ:	Cartoon-Sammlung
Hersteller:	Software Company
Ca.-Preis:	DM 100,–
Festplatte:	–
CD-ROM:	ca. 100 MByte
Anleitung:	Deutsch; ausreichend
Programmtext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Deutsch; ausreichend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	–
Bedienung:	Befriedigend

GESAMTWERTUNG: 30

wild blue yonder

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ:	Nachschlagewerk
Hersteller:	Spectrum Holobyte
Ca.-Preis:	DM 100,–
Festplatte:	–
CD-ROM:	ca. 460 MByte
Anleitung:	Englisch; mittel
Programmtext:	Englisch; viel
Sprachausgabe:	Englisch; viel
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Befriedigend

GESAMTWERTUNG: 40



Was man nicht im Kopf hat, hat man an der Backe.

Wem die Arbeit über den Kopf wächst, weil Kollege Computer bummelt, dem hilft OS/2. Damit laufen die Programme im *32-Bit-Tempo*, die *Bedienung ist einfacher* denn je, und das Thema Systemabsturz ist auch keins mehr.

Und weil *DOS-/Windows- und OS/2-Programme* perfekt zusammenarbeiten, hat man die Hände endlich

Die haben es drauf:

ESCOM ComTech computersysteme

DAS TESTKONZEPT VON PC PLAYER

SPIELE-PHILOSOPHIE

Um Sie möglichst umfassend und kritisch über die neuen Spiele zu informieren, hat die Redaktion ein ausgeklügeltes Wertungssystem auf die Beine gestellt.

Im Mittelpunkt jeder PC Player stehen die Tests neuer Spiele und sonstiger »Fun-Software« für den PC. Jedes Programm wird gnadenlos analysiert, doch nach welchen Kriterien bewerten wir dabei eigentlich? Diese Seite gibt einen kurzen Abriß aller essentiellen Informationen über Maßstäbe und Zutaten bei unseren Artikeln.
Neben der Spielbeschreibung und vielen Bildschirmfotos werden Sie bei den Tests auf folgende Elemente stoßen:

Meinungskasten

Ganz subjektiv verrät der zuständige Tester, was ihn an einem Programm begeistert oder ärgert. Bei Rezensionen, die mindestens drei Seiten lang sind, kommt auch ein zweiter Redakteur mit seiner Meinung zu Wort.

heinrich lenhardt

Eine Spielidee, die fasziniert: Wackere kleine Zeitschriften-Redaktion im Kampf mit Bürokraten, gegen die der Obergegner von Ravenloft wie ein harmloser Schulbub wirkt. Puzzles müssen in komplexen Dialog-Menüs geknackt werden. Kein Fest der Sinne, aber harte, kompakte Endzeit-Dramatik.

Meinung pur: Der Tester spricht

Im Wettbewerb

Die eine Flugsimulation mag schön und gut sein – aber vielleicht gibt es schon ein Konkurrenzprodukt, das noch mehr Spaß macht? In dieser Tabelle ordnen wir den Testkandidaten in einer Rangliste ein, die ihn mit ähnlichen Spielen vergleicht.



im wettbewerb

Souverän verweist Poing Quest II die anderen aktuellen SF-Adventures auf die Plätze. Einige Alternativen haben ihren speziellen Reiz: Enterprise-Fans greifen gerne zu den beiden Star-Trek-Titeln. Weniger Puzzles, tolle Gags bietet die Persiflage Space Quest V. Tsunamis Ringworld ist weder sonderlich originell noch komplex.

POING QUEST II	**80**
Space Quest V	77
Star Trek: Judgment Rites	73
Star Trek: 25th Aniversary	70
Ringworld	52

»Im Wettbewerb« listet Alternativen auf

Wertungskasten

Am Ende jedes Tests wird abgerechnet; da befindet sich nämlich dieser umfangreiche Textkasten. Hier liefern wir eine Reihe von technischen Angaben ab: Welche Hardware wird von dem Programm unterstützt und welche Konfiguration empfiehlt die Redaktion? Sprache und Qualität der Dokumentation werden ebenso untersucht wie die Frage, wieviel Platz das gute Stück auf der Festplatte verschlingt oder wie gut ein CD-ROM gefüllt ist. Grafik und Sound werden mit Schulnoten von »sehr gut« bis »ungenügend« bewertet.

Das angegebene RAM-Minimum sagt aus, wieviel KByte unter DOS »frei« sein müssen (Sie erhalten die Angabe über die Speicherbelegung Ihres Rechners, wenn Sie auf der DOS-Ebene das Kommando »MEM« eingeben). Um möglichst exakt von Spiel zu Spiel vergleichen zu können, bieten wir Ihnen außerdem eine abschließende Gesamtwertung an. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen 0 (schlimmstens) und 100 (optimal). Ein durchschnittliches Spiel würde z.B. eine Wertung um die 50 erhalten. Wir werden uns hüten, Mittelmaß-Produkte hochzujubeln; Als »hochprozentig« stufen wir nur Spiele ein, die auch langfristig Spaß machen. Diese sehr feine Beurteilung ist deshalb möglich, weil sie eine Art Kompromißwertung zwischen den verschiedenen Geschmäckern unserer Redakteure ist.

LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Kneidotronic
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; viel (dt. Vers. in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten:
Eine Schippe Poinger Heimaterde liegt jeder Packung bei..

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und Super VGA.

80

Für jedes Spiel gibt es einen ausführlichen Wertungskasten

CD-ROM-Spiele

Mit einem besonderen Symbol werden Besprechungen von CD-ROM-Versionen gekennzeichnet. Spezielle CD-Entwicklungen oder deutlich verbesserte Umsetzungen testen wir besonders ausführlich. Quasi unveränderte Adaptionen von Disketten-Titeln werden etwas kürzer abgehandelt. Auch bei der Gesamtwertung von CD-Programmen zählt allein der Spielspaß: Wird ein Floppy-Programm 1:1 auf CD rübergenudelt, ist dies nicht besonders originell. Wir übernehmen dann die Gesamtwertung von der Disketten-Version. Eine Aufwertung können CD-Versionen nur bei deutlichen spielerischen Verbesserungen erwarten. Schnickschnack wie z.B. leicht überarbeitete Musik reichen nicht, um mehr Punkte bei der Gesamtwertung zu kassieren.



An diesem Zeichen erkennen Sie CD-ROM-Tests

Software allgemein

Für die Tests von »Nicht-Spiele-Software« gibt es einen etwas schlankeren Kasten mit einigen inhaltlichen Änderungen. Da Anwendungen in der Regel

immer Maus-Steuerung voraussetzen, machen wir an Stelle der Maus/Joystick-Info eine andere Angabe: Dank der Boxen »DOS« und »Windows« sehen Sie auf einen Blick, welches Betriebssystem das Programm benötigt.



Der Wertungskasten für Anwendungs-Software

Noch eine Anmerkung zur Gesamtwertung: Bei Spielen beurteilen wir den Spielspaß hauchfein mit einem Wert zwischen 1 und 100 Punkten. Bei Anwendungssoftware kann man nicht so genau zwischen den einzelnen Titeln differenzieren wie bei Spielen; zu unterschiedlich sind die Ausrichtungen der einzelnen Programme. Da wir Ihnen hier keine Nonsens-Wertung zumuten wollen, bewerten wir Anwendungen nur in Zehner-Schritten (also 10, 20, 30 Punkte, etc.). **(hl)**

DAS TEST-TEAM



HEINRICH LENHARDT (hl)

Wo ein Ball rollt, ist Lenhardt nicht fern: Der Sportspiel-Enthusiast der Redaktion fühlt sich bei Fußball, Eishockey, Golf & Co. am wohlsten. Er wütet auch gerne bei Adventures, Strategiespielen und wartet immer noch verzweifelt auf eine Einladung zur Letterman-Show.



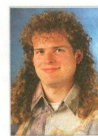
BORIS SCHNEIDER (bs)

Sie nannten ihn »Doc Bobo«: Wenn er nicht gerade seine Abende mit dem Mastering unseres CD-ROMs verbringt, greift er gerne zu technisch schicken Abenteuerspielen. Schätzt auch knifflige Denksportaufgaben und alles, was fliegt – von der Weltraum-Action in 3D bis zur Simulation.



JÖRG LANGER (la)

Wer alle bisherigen Ultima-Titel eigenhändig gelöst hat, verrät eine gewisse Neigung zu Rollenspielen. Jörg seziert nicht nur dieses Genre mit kundiger Strenge, sondern packt auch gerne Neuheiten aus dem Bereich Strategie & Taktik auf die Festplatte.



FLORIAN STANGL (FS)

Thrustmaster Stangl kann nur durch physische Gewalt von einer neuen Flugsimulation getrennt werden. Sofern er nicht durch Polygon-Wolken driftet, greift er gerne zu einem guten Actionspiel und übt Gitarren-Akkorde für seine Heavy-Band »His Master's Voice«.

SPECIAL GUESTS

Zum Zirkel der »Gastautoren« gehören Fachjournalisten, die nicht fest bei uns angestellt sind, aber immer wieder Beiträge für PC Player abliefern. Das aktuelle Line-Up besteht aus gestandenen Kollegen wie Anatol Locker, Winnie Forster und Roland Austinat. Zeichnerisch aktiv wird Comic-Künstler Rolf Boyke, der Macher von »Starkiller«. Und im Rahmen der Rubrik »Finale« präsentiert Werner »tiki« Küstenmacher seine neuesten Cartoons exklusiv in PC Player.

COLONIZATION

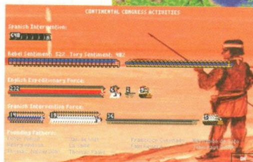
Coming to America: Ein ganzer Kontinent zum Erforschen und Besiedeln. Gelingt Ihnen nach Jahrzehnten des Aufbaus die Unabhängigkeit von der europäischen Mutternation? Sid Meiers Nachfolgespiel zu »Civilization« wird diese Frage beantworten.



Viel los im Nordosten: Kleinkrieg mit einer anderen europäischen Kolonie – und dann sind da noch diese Indianer-Aufstände...

Christoph Columbus hat Amerika entdeckt? Von wegen; zumindest auf Ihrem PC werden Sie als großer Entdecker in die Geschichte eingehen! Wir schreiben das Jahr 1500: Seit Monaten schippert ein Segelschiff von Europa aus gen Westen. Der Zwieback ist morsch, die Mannschaft mürrisch, da ertönt der erlösende Ruf vom Ausguck: Land in Sicht! Sie, der verwegene Forscher und Seefahrer, haben die Neue Welt entdeckt.

Wer dem guten Columbus seinen Ruf als Entdecker Amerikas nicht streitig machen will, kann sich unzählige andere Kontinente vorsetzen lassen. Nach Vorgabe von Klima und Landmassenverteilung generiert das Programm per Zufall eine neue Spielwelt, die der Erkundung harrt. Nur diejenigen Felder sind sichtbar, die bereits von einem Ihrer Mannen betreten wurden – der Rest des Szenarios bleibt auf der Karte vorerst noch dunkel. Wer schon einmal den Microprose-Dauerbrenner »Civilization« gespielt hat, dem kommt dieses Prinzip nicht zu Unrecht bekannt vor. Designer Sid Meier hat endlich ein neues Programm im selben Stil fertiggestellt, das sich ausgesprochen ähnlich spielt: »Colonization«.



Die Entwicklung unserer Kolonie auf einen Blick

Fünf Schwierigkeitsgrade und vier Nationen stehen bei einem neuen Spiel zur Wahl. Je nachdem, ob Sie sich für England, Spanien, Frankreich oder die Niederlande als Heimat entscheiden, gibt es einen anderen Startvorteil. In England herrscht z.B. durch religiöse Unruhen ein größeres Angebot an ausreisewilligen Siedlern, die sich zur neuen Welt schippern lassen wollen, während die Niederlande mit einem Bonus beim Handel ausgestattet sind.

Dann geht's endlich los: Mit einem einzigen Schiff und zwei Siedlereinheiten an Bord beginnt Ihre Karriere als Gründervater. Rücken Sie das Schiff ein paar Felder nach links, wo es auf Land stößt. Die Siedler können jetzt aussteigen und in einer schönen Bucht gleich die erste Stadt gründen – Glückwunsch! Allgemeiner Enthusiasmus, doch was nun? Das Schiff schicken wir zurück in die alte Heimat, um mehr Kolonisten zu holen. Die Rückreise geschieht vollautomatisch, dauert aber ein paar Runden. Inzwischen kümmern wir uns um die erste Siedlung. Wahrscheinlich hat schon der Abgesandte eines naheliegenden Indianerdorfs vorbeigeschaut und die Gäste begrüßt – solange wir uns nicht allzu stark ausbreiten, sind die Bezie-



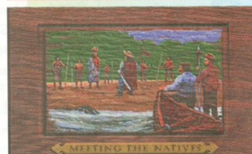
Sie haben die Wahl: Lieber diplomatisches Einlenken oder auf Konfrontationskurs gehen?



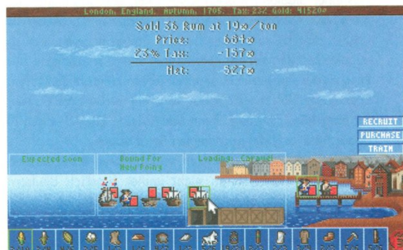
Befreundete Indianerstämme erweisen sich als gute Handelspartner

hungen zu den Eingeborenen ungetrübt.
Mit einem Doppelklick auf den Ort rufen wir das Stadtmenü auf. Hier ist genau zu sehen, welche Siedlereinheit gerade womit beschäftigt ist. Im Moment interessieren uns vor allem Nahrungsmittel, damit die Siedlung überleben kann. Der Ertrag, den unser als Farmer eingesetzter Kolonist pro Runde erwirtschaftet, hängt von der Umgebung ab. Lassen Sie ihn im Gebirge neben der Siedlung säen und ernten, müssen sich die Bürger auf knurrende Mägen einstellen. In schöner Mischwaldumgebung hingegen fällt die Ernte wesentlich besser aus. Und wenn unser Ungelernter gar ein ausgebildeter Farmer wäre, hätte dies eine glatte Verdopplung des Bodenertrags zur Folge.
Die Kolonie kümmert sich um was Ordentliches zu beißen, da kommt unser Schiff wieder in Europa an. Automatisch schaltet das Programm zum Heimathafen um. Hier werden wir später Rohstoffe und andere Güter verkaufen, die wir aus der Neuen Welt herbeischaffen. Im Heimathafen stehen weitere Ausreisewillige bereit. Sollte der Nachschub an Emigranten versiegen, können Sie gegen eine Geldspende weitere Interessenten anlocken. Am Anfang ist es wichtig, die Bevölkerungszahl in der Neuen Welt zu erhöhen. Außer dem Transport von Europäern in die Kolonie gibt es bei Spielbeginn keine Alternative. Also Mann an Bord und wieder über den großen Teich geschippert.
Nach diesem Prinzip laufen die ersten Spieljahre ab. Neue Siedlereinheiten werden zur Kolonie geschafft, wo man ihnen Tätigkeiten zuweist. Ist die Nahrungsbeschaffung gesichert, setzen Sie die Bürger je nach Umgebung Ihrer Stadt gezielt ein. Erze, Silber, Baumwolle und Zuckerrohre gehören zu den Gütern, die Sie nicht zum Überleben brauchen – aber per Schiff nach Europa schaffen und dort verkaufen können. Höherwertige Waren bringen mehr Bargeld; lassen Sie also den Tabak gleich zu Zigarren verarbeiten. Aber Vorsicht: Je mehr Sie Europa mit einem bestimmten Warentyp beglücken, desto tiefer rutschen die Preise. Tauschen Sie deshalb immer wieder mal Güter bei einem befreundeten Indianerstamm gegen etwas anderes um. Seltener abgelieferte Produkte werden in Europa besser bezahlt.
Vom Erlös baut man seine Flotte aus, damit der Pendelver-





Wichtige Ereignisse werden mit einer schmucken Grafik verkündet



Im europäischen Heimathafen verkaufen wir Güter und holen neue Kolonisten ab

heinrich lenhardt

Warum hat Microprose das Ding nicht gleich »Civilization II« genannt? Spielkonzept, Steuerung und Grafik kommen einem schon mächtig bekannt vor. Und das ist keinesfalls negativ gemeint, denn auch was die Langzeitmotivation und den Suchtfaktor angeht, kann Colonization es mit seinem großen Bruder aufnehmen. Man will schnell nur ein paar Runden spielen und vielleicht ein bißchen an seinen Handelsrouten arbeiten – Schwupps, schon sind die frühen Morgenstunden da. Mehr als vier Stunden Schlaf sind heutzutage sowieso Luxus...
Wesentlichster Unterschied ist der gezielte Einsatz von bestimmten Berufsgruppen. Während bei den militärischen Einheiten die Vielfalt ziemlich abgespeckt wurde, rücken ökonomische Aspekte bei Colonization mehr in den Mittelpunkt. Die Ausbildung und Verteilung von Spezialisten sowie der Güteraustausch zwischen den Kolonien untereinander sind ebenso reizvoll wie der Aufbau einer politischen Kultur, um genug Autonomie-Anhänger zu gewinnen.
Wenn man Colonization etwas vorwerfen kann, dann das Fehlen einer wirklich neuen, zündenden Grundidee. Es ist eine solide, hochmotivierende Fortführung des Civilization-Spielprinzips ohne umwälzende Innovationen. Durch das ausgeklügelte Design sowie die schier unendliche Fülle an Szenarien wird man hier monatelang blendend unterhalten. Für alle Anhänger von leicht zugänglichen Strategiespielen ein Pflichtkauf.

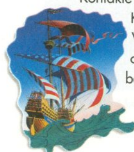


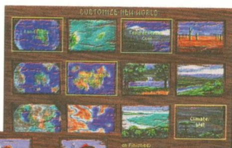
Für jede Stadt gibt es einen solchen detaillierten Info-Bildschirm

kehr nicht an einem einzigen Kahn hängt. Wir haben immer noch ein paar arbeitsfähige Einheiten herumhängen? Na prima, dann kommandieren wir sie in die Schreiner-Werkstatt ab. Genug Holz als Rohstoff und Arbeiter vorausgesetzt, bauen sich die Bürger langsam aber sicher schöne Erweiterungen für ihr Städtchen. Sie legen fest, welcher Ausbau als nächster dran ist. Am Anfang hat man Verbesserungen im Sinne wie z.B. Docks (erlauben Fischfang), Stockade (erhöht den Verteidigungswert) oder Warenhaus (größere Rohstoffmengen verderben nicht mehr). Bestimmte fortgeschrittene Errungenschaften lassen sich erst nach Vollendung von Basiseinrichtungen starten. Im Laufe der Zeit kommt eine Stadt so zu Kirchen, Schulen und Universitäten, kann Schiffe, Güterwagen und Kanonen bauen. Generell gilt die Faustregel: Je mehr Siedler Sie für die Konstruktion abstellen, desto schneller werden die Erweiterungen vollendet.

Aus einer Siedlung werden rasch zwei, drei und mehr. Pioniere bauen Straßen zwischen Ihren Städten und bestellen die Felder, damit Ihre Farmer bessere Ernten erzielen. Neben ungelernten Kräften kommen immer mehr Spezialisten aus Europa, die eine bestimmte Aufgabe besonders effizient lösen. Sobald eine Schule errichtet ist, kann ein solcher Profi als Lehrer tätig sein. Er bringt damit sein Wissen allen Siedlern in dieser Stadt bei, die noch keinen Beruf haben.

Kontakte mit Indianerstämmen und anderen europäischen Kolonien müssen nicht immer friedlich bleiben. Während eines Kriegs bekämpfen sich zwei feindliche Einheiten automatisch, wenn sie das selbe Feld betreten wollen. Eine Kampfanalyse zeigt Ihnen etwaige Geländevorteile an; dann wird kurz und schmerzlos das Ergebnis des Schlagabtauschs berechnet.





Neue Welt gefällig? Spielfeld und Schwierigkeitsgrad lassen sich großzügig justieren.

Entweder gewinnt eine Einheit oder sie wird zerstört, verschiedene »Hit Points«-Konten gibt es nicht. Einzige Differenzierung: Soldaten werden nach einer Niederlage nicht vernichtet, sondern erst zu Zivilisten herabgestuft (...die dann vom gegnerischen Militär gefangen werden können). Städte lassen sich ebenso angreifen wie Schiffe. Letztere Variante macht die Piraterie zum beliebten Broterwerb: Sie blockieren einfach die Hafenzufahrten einer anderen Kolonie mit schnittigen Privateers, rammen deren vollbeladenen Pötte und plündern die Fracht. Solche nachbarschaftlichen Gepflogenheiten empfehlen sich nur bei



im wettbewerb

Civilization	91
COLONIZATION	**88**
Theme Park	88
Master of Magic	84
Alien Legacy	76

Ein High-End-Spiel jagt das andere: In der Strategie-Unterabteilung »Aufbau und Erforschung« sind die Gourmet-Programme reichlich vertreten. Wer ihn noch nicht hat, sollte auf jeden Fall den brillanten Colonization-Vorgänger Civilization kaufen (gibt's z.Zt. auf einem CD-ROM zusammen mit Railroad Tycoon Deluxe). Spielerische Ähnlichkeiten bietet eine weitere Microprose-Neuheit: Master of Magic testen wir ausführlich in dieser Ausgabe. Theme Park bietet Detail-Management beim Aufbau eines Vergnügungsparks, während Alien Legacy die interessanteste aktuelle Strategie-Offerte für SF-Fans darstellt.

CAPTAIN ZINS

Das Computer-
spiel mit GriPS®.
Gratis!

Gleich abholen:
in der nächsten
Dresdner Bank.

Hilfe! Die Geldwelt steht kopf. Der skrupellose Mr. Money will sein Volk ins Unglück stürzen. Und die Sharkey Brothers, windige Kredithaie, haben auch ihre gefährlichen Flossen im Spiel.

Da ist guter Rat teuer? Nein, sogar kostenlos! Denn wer sich jetzt gratis das Computerspiel „Captain Zins" holt, kann sich von Professor Brombori mit seinem Flux-connector in die Cyberwelt spacen lassen, dort in die Haut von Captain Zins schlüpfen und retten, was zu retten ist.

Das bringt Spaß – und informiert ganz nebenbei auch über GriPS, das neue Dresdner Bank Angebot für junge Leute.

Das Computerspiel „Captain Zins" gibt's in jeder Dresdner Bank. Solange der Vorrat reicht.

Nicht warten – starten!

Dresdner Bank 



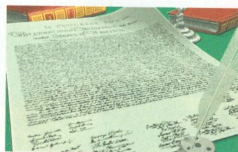
Bei den anderen Zoom-Stufen der Karte kann man nicht mehr viel erkennen – mit SVGA-Auflösung wär' das nicht passiert...



Nationen, gegen die man sich einen Kriegszustand erlauben kann.

Der richtig ganz große Ärger geht aber erst los, wenn Sie Ihre Unabhängigkeitserklärung deklarieren. Dazu bauen Sie im Lauf der Jahrhunderte eine starke Nation auf, die nicht mehr auf die europäische Heimat angewiesen ist. Außerdem muß die Stimmung Ihrer Bevölkerung gut genug sein: Nur wenn ein bestimmter Prozentsatz der Bürger mitmacht, kann die Revolution steigen. Aus Europa rücken dann Kriegsschiffe an, die den abtrünnigen Kolonisten Manieren beibringen wollen. Erst wenn Sie diesen Unabhängigkeitskrieg gewonnen haben, ist das Spielziel erreicht. Für die abschließende Gesamtwertung werden neben dem Schwierigkeitsgrad und der Größe Ihrer Kolonie auch Faktoren wie Sanftheit Ihrer Expansion berücksichtigt: Für jedes abgefackelte Indianerdorf gibt es einen Minuspunkt.

Eine Fülle von spielerischen Details fordert zum Experimentieren mit den verschiedensten Strategien heraus. So dürfen Sie im Lauf der Jahre immer wieder ein neues Mitglied für Ihre Regierung bestimmen. Es stehen je ein Kandidat aus den Bereichen Religion, Militär, Handel, Erforschung und Politik zur Wahl. Jedes neue Regierungsmitglied sorgt für einen dauerhaften spielerischen Vorteil in seinem Bereich. So werden z.B. alle Ihre Siedlungen automatisch mit einer Verteidigungsanlage ausgestattet oder der neue Handelsminister sorgt dafür, daß Sie unabhängig von der politischen Lage in Europa mit anderen Kolonien Waren austauschen können. Je mehr »Freiheitsglocken« Ihre Kolonie erzielt, desto schneller läßt sich ein neuer Kandidat anwerben. Diese Generierung erfolgt, wenn man in den Städten einzelne Siedler zur politischen Arbeit abstellt. Je intensiver dieser Demokratiewert entwickelt wird, desto stärker wächst die Anzahl der mit Unabhängigkeit liebäugelnden Bürger. Dieser Prozentanteil läßt sich weiter steigern, indem Sie durch Anschaffung von Zeitungspressen und Hochschulen die Bildung der Bevölkerung erhöhen. Priester hingegen »produzieren« Religiosität und können einzelne Indianer-Einheiten dazu bewegen, sich einer Ihrer Städte anzuschließen.





Kaum hat man die Unabhängigkeit erklärt, rückt eine gewaltige »So nicht, Freunde!«-Streitmacht aus Europa an

Durch die Fülle an Optionen, immer wieder neu zusammengestellte Zufallsszenarien und die höchst eigenständig agierenden Indianer und Kolonialmächte entwickelt sich kein Spiel wie das andere. Ein erfreulicher Effekt, den der erfahrene Spieler schon bei Civilization sehr zu schätzen wußte. Grafik und Bedienung erinnern ebenfalls an diesen Klassiker, wenn es im Detail auch Verfeinerungen gibt. So läßt sich die Ansicht der Spielkarte jetzt in fünf Zoom-Stufen einstellen. Mit dem »Go to«-Kommando schickt man Einheiten gezielt zu bestimmten Städten und durch den Einsatz von Handelsrouten läßt man sich Routinearbeit beim Warenaustausch abnehmen.

Dazu ein konkretes Beispiel: Zwei Nachbarstädte haben unterschiedliche Ressourcen. Während es in No-Name-City Nahrung in Hülle und Fülle gibt, liegt die Gemeinde Poing im unwirtlichen Gebirge. Dort lassen sich zwar reichlich Erze abbauen, aber kaum grüne Bohnen pflanzen. Jetzt bietet sich eine Handelsroute an, bei der ein Planwagen automatisch zwischen diesen Städten pendelt und Güter austauscht: In No-Name-City packt er überschüssige Nahrung ein, schafft sie nach Poing und lädt dort Erze. Die werden wie-



Die Kampfanalyse informiert über Handicaps und Vorteile der beiden Einheiten

EDIT TRADE ROUTE 2

Route Name: Los Kneido Cargo
Route Type: Land

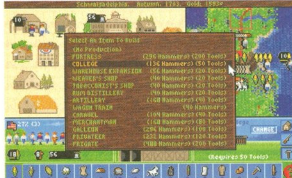
Destination	Unload Cargo	Load Cargo
1. Los Kneido		
2. Boyhe City		
3. San Fassbauro		

Ein Planwagen klappert automatisch die Stationen einer Handelsroute ab

jörg langer

So sehr mir Colonization gefällt: In Sachen Langzeitmotivation bin ich nicht ganz Heinrichs Meinung. Die zufällig generierbare Karte außen vor gelassen, gibt es halt nur vier Staaten und damit Ausgangspositionen. Man kann zwar mal auf Konfrontation mit den anderen Europäern, dann auf Indianerkriege und beim dritten Mal auf friedliche Koexistenz setzen – aber viel mehr Möglichkeiten gibt es nicht.
Pluspunkte sind auf jeden Fall das Berufe-System, der Handel mit Indianern und Europa sowie das Szenario selbst. Ohne Zwang, allein aus der Spielmechanik heraus, entwickelt sich so etwas wie eine Simulation der Besiedlung Amerikas: Ich will die Indianer ja gar nicht angreifen, aber ich brauche Land für meine Bevölkerung – Peng. Man möchte Frieden mit seinem Heimatland, doch der fiese König dreht schon wieder an der Steuerschraube – Bumm.
Vor allem der Unabhängigkeitskrieg am Spielende gerät äußerst spannend und ist eine echte Herausforderung.
Die Stadtübersicht ist allerdings etwas überladen. Wenn 20 Bevölkerungseinheiten in der Stadt und 10 Kampfeinheiten auf den Palisaden stehen, ist es nervig, eine bestimmte Soldateneinheit mit Pferden auszurüsten. Auch sind mir die diplomatischen Möglichkeiten und die Zahl der Truppentypen zu eingeschränkt.
Trotzdem: Colonization stellt ein gekonntes Selbstplagiat dar, das viele Finessen bietet und einfach zu bedienen ist. Für Civilization-Cracks und Strategiespiel-Einsteiger gleichermaßen empfehlenswert.

derum in No-Name-City benötigt, damit die Rohstoff-losen Schmiede was zum Verarbeiten haben. Sie können sowohl Land- als auch See-Routen entwerfen, editieren und einzelnen Planwagen oder Schiffen zuordnen.
Live auf dem Bildschirm informiert die »Colonopedia« über die Auswirkungen bestimmter Einheiten oder Einrichtungen; Mausklick aufs Stichwort genügt. Acht verschiedene Spielstände lassen sich anlegen; zusätzlich legt das Programm auf Wunsch nach jeder Runde eine »Autosave«-Datei an. **(hl)**



Sie legen fest, welche Stadterweiterung als Nächste gebaut wird



colonization

286 ■ 386/486 ■ VGA ❑ Super VGA ■ Soundblaster ❑ S'Blaster Pro ❑ General MIDI ❑ CD-Audio ■ Maus ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Fünf Schwierigkeitsgrade. Szenario-Generator erzeugt immer wieder neue Spielfelder.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.





MASTER OF MAGIC

Vom Weltraum aus hat es die »Master of Orion«-Schöpfer in eine Fantasywelt verschlagen. Fünf Magier bekriegen sich im neuen Strategie-Epos mit Legionen und Zaubersprüchen.

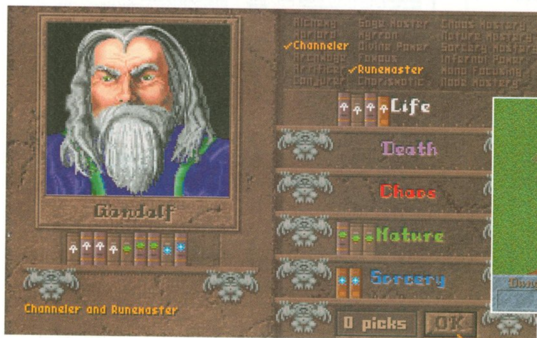
Und der Magier sprach: »Hallo, herzallerliebste Halblinge, ich bin Gandalf, und dieses Dorf nenne ich Hobbingen. Zusammen werden wir die gesamte Welt erobern!«. Doch die Wichte entgegneten: »Aber die Welt da draußen ist wahnsinnig groß und unbekannt. Unsere Beine hingegen sind so kurz und unser Mut so klein«. Verängstigt blickten sie zum Magier empor, der auflachte: »Verzaget nicht, meine kleinen Diener: Wenn ihr mir Tempel, Schreine und sonstigen Schnickschnack baut, werde ich noch weiser und mächtiger und helfe Euch mit meinem wohlfeilen Zauberwerk.« Da sagte ein besonders großer Kleiner: »Aber die meisten von uns sind keine Soldaten; wir kämpfen schlechter als andere Völker und können keine Pferde reiten!«. Nun tönte Gandalf: »Das macht doch nichts – von den Steuern, die ihr mir zahlen werdet, werbe ich Söldner und Helden an, die für uns die ganze Drecksarbeit erledigen. Außerdem erhaltet ihr vier warme Mahlzeiten pro Tag!« Da quietschten die Halblinge vor Freude und riefen im Chor: »So sei es!« Und sie befleißigten sich, ein erstes Getreidelager für den »Master of Magic« zu errichten...

Auch wenn es Gandalf seinen Untertanen nicht verraten hat: So einfach wird es mit der Welteroberung dann doch nicht werden. Erstens, weil es in Wahrheit zwei Welten gibt, Arcanus und Myrror, zwischen denen nur schwer gewechselt werden kann. Zweitens haben bis zu vier computergesteuerte Konkurrenten das gleiche Ziel: Entweder alle anderen Magier abzumurksen oder den ultimativen Zauberspruch zu vollenden.

Zu Beginn sucht man sich einen von 14 vorgefertigten Magiern aus. Diese haben unterschiedliche Kenntnisse in insgesamt fünf Disziplinen: Lebens-, Todes-, Chaos-, Natur- und Spruch-Magie. Außerdem verfügt fast jeder zukünftige Welteneroberer über einige von 18 Spezialfähigkeiten. So genießt ein »Charismatiker« Vorteile im Umgang mit anderen Zaubern sowie Söldnern, Händlern und Helden. Ein »Myrran« fängt gleich auf der Parallelwelt an, die gefährlichere Monster, aber auch größere Belohnungen bietet. Und Truppen eines »Warlords« sind im Meucheln von Haus aus erfahrener als normale Soldaten.

Obwohl bereits diese 14 Zauberer nach verschiedenen Spielstrategien verlangen, läßt sich auch ein Wunschzauberer zusammenbasteln. Man hat verschiedene Punkte zur Verfügung, die man in Magie- und Spezialkenntnisse investiert. Letztere stellen Anforderungen an die Grundausbildung des Magiers: »Runemaster« kann beispielsweise nur werden, wer in drei verschiedenen Magiearten mindestens zwei Punkte investiert hat.

Nach der Punkte-Verteilung sucht man sich seine Lieblingszaubereien aus. Die hier ausgewählten Sprüche gehören dann aber keinesfalls sofort zum magischen Nähkästchen des Zauberers –



Zu Beginn wählt man eine vorgefertigte Figur oder bastelt seinen Wunschmagier



Taktischer Kampf gegen Phantombestien – ob der Schlamm-Zauberspruch unserem Helden hilft?



Ein Held bietet seine Dienste an – für teures Geld, versteht sich

wir haben nur die Garantie, sie irgendwann im Spielverlauf erforschen zu können.

Sobald Sie Ihrem Wunschmagier einen Namen verpaßt haben, suchen Sie sich eine Rasse aus. 9 Standard- und 5 myrranische Völker stehen parat, wobei so ziemlich alle Fantasy-Klischees abgedeckt sind: Von den langweiligen Hochländern, die weder Vor- noch Nachteile haben, bis zu den fortpflanzungsscheuen und sündteuer auszubildenden Dunkelelfen, die aber mächtig dreinschlagen und selbst magische Kräfte besitzen.

Haben wir uns dann noch für Kartengröße, Anzahl der Gegner und Stärke der »natürlich« vorkommenden Magiequellen entschieden, landen wir auf einer Karte im »Civilization«-Stil. In der Mitte sitzt unser anfängliches Nest, darum liegen einige sichtbare Landstriche und sonst nur unbekannte Schwärze – es wird viel zu entdecken geben! Die verschiedenen Terrainformen haben Auswirkungen auf die Stadtproduktivität, Bewegungskosten und das Aussehen der Schlachtfelder. Das anfängliche Dorf ist noch winzig klein eingezeichnet, bei zunehmender Bevölkerungsdichte wird es aber auch auf der Karte größer dargestellt werden.

Die Bevölkerung unterteilt sich in Bauern und Handwerker. Bei zu großer Unzufriedenheit (durch Besatzung, Überbevölkerung oder Steuerlast) entstehen Rebellen, die munter Vorräte verfuttern und irgendwann mal eine Revolte starten. Die braven Bauern hingegen sind fleißig und produzieren vor

jörg langer

Das Negative vorweg: Zu Beginn einer Partie muß zunächst eine spielerische Durststrecke durchgestanden werden, bis der eigene Zauberer einige Sprüche beherrscht und die erste Stadt ausgebaut ist. Dann aber geht die Post ab. Dutzende von unterschiedlichen Kampfeinheiten, 200 teils grundverschiedene Zaubersprüche sowie Helden, Artefakte, Zaubertürme, Magieknoten, intelligente Gegner – es gibt wenig, was an taktischen Finessen nicht in Master of Magic enthalten wäre.

Auf gekonnte Weise wurde ein durchdachtes Rollenspiel-System mit anspruchsvoller Strategie kombiniert. Trotz aller Civilization-Anleihen wurden viele neue Ideen eingebaut, etwa das Kämpfen auf zwei Welten im späteren Spielverlauf.

Besonders gelungen sind die Zauberer selbst: Durch fünf unterschiedliche Magiearten und diverse Spezialfähigkeiten verläuft kein Spiel wie das andere.

Auch wenn der direkte Konkurrent »Colonization« etwas zugänglicher ist: Auf lange Sicht bietet Master of Magic mehr Möglichkeiten und Abwechslung. Deshalb ist es mein persönlicher Favorit.



Am Anfang des Spiels: Mickriges Dorf inmitten einer unbekannten Welt.

Nach 4 Spieljahren: Das Dorf ist gewachsen, die eigene Insel mittlerweile aufgeklärt.





Nach 8 Spieljahren: Mittlerweile kontrolliert Gandalf ein blühendes Reich.

allem Nahrung und zusätzlich einige »Werkzeuge«; bei den Handwerkern ist es umgekehrt. Die Werkzeuge werden zur Produktion neuer Einheiten oder Bauten benötigt. 33 Stadtausbauten stehen bereit, manche Rassen dürfen aber nicht alle errichten – was soll z.B. ein Hobbitdorf mit Stallungen anfangen? Auch bei den Truppen gibt es Unterschiede: Jedes Volk hat mindestens eine Spezialeinheit, oder darf bestimmte Standardtruppen nicht aufstellen.

Manche Stadtausbauten haben nahrungs- oder produktionssteigernden Charakter, andere vergrößern die Anzahl der Manapunkte, die unser Zauberer pro Runde dazubekommt. Wenn eine Ansiedlung gerade nichts Sinnvolles bauen kann, schaltet sie auf »Housing« um, was die Wachstumsrate erhöht, oder verwandelt die produzierten Werkzeuge direkt in Gold. Durch kräftiges Zuschießen von Geldmitteln kann die momentan im Bau befindliche Einheit vorzeitig fertiggestellt werden. Gold ist auch sonst äußerst wichtig. Einerseits zum Unterhalt bestehender Bauten und ausgehobener Truppen, andererseits, um Artefakte zu kaufen sowie Söldner und Helden zu dingen. Zu Beginn wird man aber erstmal die eigene Stadt aufbauen und währenddessen eine Siedlereinheit losschicken, um eine zweite Ortschaft zu gründen. Dabei gibt es allerdings keine Erfolgsgarantie und manche Völker tun sich sehr viel schwerer mit Außenposten, als andere. Wie produktiv eine Stadt ist, hängt vom umgebenden Gelände, speziellen Ressourcen und der etwaigen Belegung mit positiven oder negativen Zaubern ab.

Als ehrgeiziger Sprücheklopfer kümmert man sich natürlich um die eigene Fortbildung. Die pro Monat generierten Manapunkte werden in drei Bereiche investiert: Forschung, Weiterbildung und Zaubern. Jeweils ein unbekannter Spruch wird erforscht, und je mehr Mana man investiert, desto schneller lernt man ihn. Punkte, die Sie in die Weiterbildung stecken, erhöhen den eigenen »Skill Level«, was wiederum beim Zaubern zu Vorteilen führt. Die übrigen Manapunkte dienen dem Sprücheweben selbst: Immer nur eine Zauberei kann durchgeführt werden, was meist mehrere Monate dauert. Außerdem müssen permanente Verzauberungen



Hier sehen Sie den Hauptbildschirm auf der Welt Arcanus

Hier sehen Sie zwei übereinandergelagerte Abschnitte beider Welten, die durch den Turm in der Mitte verbunden sind

(von Landschaften, Städten oder Einheiten) meist durch konstante Manapunkt-Zahlungen aufrechterhalten werden.

Die insgesamt 210 Zaubersprüche sind in folgende Kategorien unterteilt: Beschwörungen, Stadtverbesserungen, Einheiten-Verzauberungen, globale Magie, Kampfzauber sowie spezielle Sprüche. Die verschiedenen Zaubereien unterscheiden sich merklich, meist führen sie zu grafisch unterschiedlichen Effekten. Durch die anfängliche Wahl des Magiers wird die ungefähre Richtung der eigenen Forschung festgelegt und damit die Grundstrategie fürs ganze Spiel: Ein »weißer Magier« wird schon aufgrund seines Sprüchearsenals defensiver spielen als ein »dunkler«. Die Sprüche reichen von A wie »Air Elemental« bis Z wie »Zombie Mastery« und werden im Handbuch ausführlich erklärt.

So schnell wie möglich sollte man damit beginnen, die umliegenden Gebiete zu erforschen. In Höhlen, Dungeons und Tempeln hausen meist gefährliche Monster, die Gold, Manakri-

im wettbewerb

Civilization	91
Colonization	88
MASTER OF MAGIC	**84**
Master of Orion	78
Warlords 2	73

Civilization behandelt als Urvater der »zugänglichen« Strategiespiele die Geschichte eines Volkes durch die Jahrtausende hindurch. Beim Ableger Colonization wird mit starker Betonung der Wirtschaft die Besiedlung Amerikas nachgespielt. Master of Magic ist ein regelgewaltiges Strategieepos, das sich einer Fantasywelt annimmt. Im Vorgänger Master of Orion erforschte man Schiffsausbauten statt Zaubersprüche und eroberte Planeten anstelle von Städten. In den etwas fummeligen Fantasy-Szenarios von Warlords 2 können mehrere menschliche Gegner um den Sieg ringen. Allerdings wird's dann äußerst zeitaufwendig.



Die Heimatstadt eines bösen Konkurrenten wird attackiert



stalle, Artefakte und manchmal auch einen Gefangenen bewachen. Zaubertürme dienen zusätzlich als Tor zwischen den beiden Welten und die sogenannten »Magieknoten« sind für aufstrebende Zauberer besonders wichtig: Wird ein solcher Knoten erobert, kann man aus dieser Quelle zusätzliche Magiepunkte erhalten.

Sobald man Helden, Monster oder Truppen auf eine Örtlichkeit bewegt, kommt es zum taktischen Kampf (der auf Wunsch auch zeitsparend errechnet wird). Hierbei werden die Schlachtfelder isometrisch und die Truppen als kleine Männchen dargestellt. Rundenweise zieht man nun seine Krieger umher, schickt Nahkämpfer vor, schießt aus sicherer Entfernung und webt Schutz- oder Angriffszauber. Schalten Sie auf Computer-Steuerung um, wenn Sie nicht jede Einheit einzeln ziehen möchten.



Im Magiefenster wird die Verteilung der Manapunkte bestimmt

Die Komplexität des Programms zeigt sich nicht zuletzt bei der Truppenvielfalt. Etwa 90 verschiedene Einheiten sowie 30 Helden tauchen im Spiel auf und unterscheiden sich in sieben Grundwerten und vielen Spezialfähigkeiten.

Darüberhinaus gewinnen Truppen durch Kämpfe an Erfahrung, was sich in besseren Grundwerten niederschlägt. Verwundete Recken heilen bald wieder. Nach der Einnahme einer fremden Ortschaft wird diese dem eigenen Reich einverleibt. Das wird von den Bewohnern je nach Rassenzugehörigkeit unterschiedlich angenommen – besonders Zwerge und Elfen erweisen sich Besatzern gegenüber als ziemlich feindselig.

Mit der Zeit trifft man dann auf seine eigentlichen Gegner. Jeder der magiekundigen Konkurrenten hat eine bestimmte Persönlichkeit und Strategie, die sein Handeln bestimmen. Sobald man mit einem Fremdzauberer Kontakt hat, lassen sich diplomatische Beziehungen aufbauen. Positive Handlungen sind Tributzahlungen, der Tausch von Zaubersprüchen und das Einhalten von Verträgen. Negativ fallen Truppenmassierungen an der gemeinsamen Grenze auf, sowie Übergriffe auf Einheiten oder Städte. Weitere diplomatische Möglichkeiten sind das Drohen, Angreifen, Verbünden gegen einen gemeinsamen Gegner, sowie das Schließen eines Pakts oder einer Allianz. Man muß allerdings aufpassen: Jeder Wortbruch und jede feindselige Aktion findet allgemeine Beachtung. Wenn Sie gar einen Konkurrenten ganz aus dem Spiel werfen, werden die übrigen Magier Sie mit äußerstem Argwohn betrachten. Versuchen Sie hingegen, auf friedliche Weise zu gewinnen – durch Vollendung des »Spruchs der Meisterschaft« – werden Ihnen sämtliche Mitstreiter sofort den Krieg erklären.

Master of Magic ist ein sehr zeitintensives Spiel. Auch auf dem einfachsten Level werden Sie in der Regel etwa zehn Stunden brauchen, um eine Partie zu gewinnen – bei zunehmender Kartengröße und Schwierigkeitsstufe dauert's dann entsprechend länger. Vom Anspruch her richtet sich das Programm an Fortgeschrittene und Strategie-Cracks, da trotz der einfachen Bedienung sehr viele Parameter zu beachten sind. Der von uns getesteten englischen Version soll in Kürze eine deutsche Übersetzung folgen. **(la)**



Diplomatie leichtgemacht: Die Augenfarbe der Wasserspeiher deuten den Verärgerungsgrad des Gegenübers an.

heinrich lenhardt

Kein fauler Zauber, sondern eine erfreuliche Überraschug für Strategie-Freaks: Master of Magic zeigt, daß man aus einem solchen Szenario weitaus mehr herausholen kann als ein bißchen Burgen bauen und Orks verjagen.
Gegenüber Colonization hat das Programm sicher Vorteile bei der Spieltiefe und der Detailfülle, doch bei Handel, Szenario-Originalität und Spielbarkeit liegt Sid Meiers Amerika-Besiedlung bei mir vorne. Nicht nur wegen der langatmigen Anfangsphase wird Master of Magic Einsteiger abschrecken. Die futzelige Grafik und der Detail-Overkill bei den Kämpfen sind nicht jedermanns Sache. Für versierte Strategie-Kenner ist es allerdings ein Gedicht: monatelanger Spielspaß garantiert.

master of magic

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; sehr gut
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 570 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 25 MByte

Besonderheiten: Fünf Schwierigkeitsgrade und bis zu vier Computergegner. Zufallskarten können in drei Größen generiert werden.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und VGA.

84

Die Panzer und ihre tapferen Besatzungen, die in ganz Europa in der gewaltigsten Materialschlacht aller Zeiten fochten

DIES IST IHRE GESCHICHTE



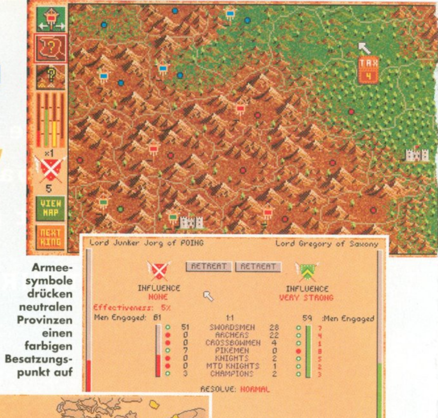
ERLEBEN SIE SIE SELBST



MICROPROSE

FÜR IBM-PC
UND KOMPATIBLE

KINGDOMS OF GERMANY



Armeesymbole drücken neutralen Provinzen einen farbigen Besatzungspunkt auf

Die Kämpfe werden wenig aufregend dargestellt

Warum eigentlich werden Strategiespiele grafisch immer schöner und spielerisch interessanter? Es geht doch auch anders, wie Kingdoms of Germany gekonnt beweist.

Also sprach Regent Ludenz: »Diese Königreiche werden vereint! Wenn nicht von mir, dann von einem anderen.« Und exakt darum geht es bei »Kingdoms of Germany«: Von einem Startgebiet aus werden munter Provinzen erobert, und wenn Sie nicht gewinnen, dann eben einer der fiesen Computergegner.

Jede Spielrunde teilt sich in folgende Aufgaben: Sie schauen sich ihre Provinzen bezüglich des Nahrungsvorrats und Steuereinkommens an, suchen nach Erz, bauen Burgen und heben neue Armeen aus. Acht Truppentypen stehen dabei zur Auswahl: Schwertkämpfer, Speerträger, Bogen- und Armbrustschützen, Katapulte sowie drei verschiedene Arten von Rittern. Im Spiel werden all diese tapferen Mannen jedoch nur durch Zahlenwerte symbolisiert, was symptomatisch für das Programm ist: Wohin man auch schaut, herrscht grafische Tristesse vor.

Noch am schönsten präsentiert sich die scrollende Karte, auf der Burgen, Armeen, Erzvorkommen und besetzte Provinzen zu sehen sind. Jeder Landesteil verfügt über eine bestimmte Zahl an Einwohnern und Feldern; je nach Terrainart wird neben Nahrung auch Holz, Stein und Eisen produziert. Diese Materialien werden zum Aufstellen neuer Kampfeinheiten, bzw. zum Bau von Befestigungsanlagen verwendet. Netterweise blinken unterernährte Provinzen panisch auf – »Fütt're mich!«.



Die triste Gesamtkarte zeigt sämtliche Reiche

Je nach Güte der Festung in einer Provinz, haben Sie beim Verteidigen sowie beim Angriff in Nachbarprovinzen mehr oder weniger große Vorteile. Kommt es zum Kampf, so zeigt der Bildschirm links die Truppen des Angreifers und rechts die des Verteidigers an. Durch Anklicken diverser Knöpfchen halten Sie einen bestimmten Truppentyp aus der Schlacht heraus, damit z.B. erst die gegnerischen Speerpiekser beseitigt werden, bevor man seine teuren Ritterchen einsetzt. Ein weiterer Button erlaubt jederzeit die Flucht aus der Schlacht. Die Bedienung des Spiels erfolgt vollständig mit der Maus. Der Zeiger präsentiert je nach eingestelltem Modus Kurzinformationen zu der Provinz, über der er sich gerade befindet: Versorgungslage, Steuereinnahmen, Erzvorkommen. Ohne diese Funktion wäre allerdings der Überblick über die insgesamt 200 Provinzen auch so gut wie unmöglich. Gewonnen hat schließlich derjenige der sechs Fürsten, der als erster genügend Provinzen zusammenhat. **(la)**

jörg langer

Kingdoms of Germany ließe sich empfehlen, wenn es nicht zahlreiche andere Programme gäbe, die den selben Inhalt sehr viel ansprechender aufbereiten würden. Sogar das namensverwandte Uralt-Amiga-Programm »Kingdoms of England« ist grafisch besser und spielerisch interessanter. Strategisch gibt es gediegene »Korn & Schwerter«-Hausmannskost, der es aber extrem an Abwechslung mangelt. Was bringt es, von der Anleitung die Unterschiede der acht Truppentypen erklärt zu bekommen, wenn dann beim Kampf nur kleiner werdende Zahlenwerte zu sehen sind? Knapp 200 Provinzen sind zudem zuviel des Guten: Es gelingt kaum, eine vernünftige Frontlinie aufzubauen, und die Übersicht fällt trotz des »intelligenten Mauszeigers« schwer. Probespielen lohnt sich nur, wenn Sie ein unkompliziertes Mehrspieler-Strategieprogramm suchen, das nicht nur wegen seines Szenarios Gedanken an das Mittelalter erinnert.



kingdoms of germany

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster □ S'Blaster Pro □ General MIDI □ CD-Audio ■ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Realism Entertainment
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Nervige Provinzbildchen-Abfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; ausreichend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 300 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Echtzeit-Hektik bei den Kämpfen; bis zu sechs Spieler.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.



KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) • ANLEITUNGEN/SAMMELBÄNDE (je 25,-)

Titel	L P A
20.000 Meilen u. d. Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
7.th Guest	(L P) -
Abandoned Places	L P -
Adventure of Link	- P -
Alone in the Dark	(L P) -
Alone in the Dark 2	**L - -**
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dung.	L - -
Amazon-Guardians of Eden	(L P) -
Bad Blood	L P A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A
Bard's Tale 1	L P -
Bard's Tale 2	L P -
Bard's Tale 3	L P A
Battlehawks 1942	- - A
Battletech	L - A
Beneath a Steel sky	**(L P) -**
Betrayal at Krondor	L - -
Black Cauldron	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest 1	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Codename: Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest	L P A
Companions of Xanth	(L P) -
Conquests of Camelot	(L P) A
Conquests of the Longbow	L P -
Crusaders of dark Savant	L P -
Curse of Enchantia	(L P) -
Curse of the Azure Bonds	L P -
Dagger of Ammon Ra	(L P) -
Dark Half	(L P) -
Dark Sun - Shattered Lands	**L P -**
Day of the Viper	L P -
Death Knights of Krynn	L P A
Deathlord	- P A
Deja Vu	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	L - A
Drachen von Laas	L - -
Dracula Unleashed	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Eco Quest	(L P) -
Eco Quest 2 - Lost Secret	(L P) -
Elite (nur Amiga/ST)	L P A
Elvira 1 (nicht C 64)	L P -
Elvira 2	L P -
Emperor of the Mines	L - -
Eric the Unready	(l P) -
Eternam	L P -
Eye of the Beholder 1	(L P) A
Eye of the Beholder 2	(L P) -
Eye of the Beholder 3	L P -
Faery Tale Adventure	(L P) -
Fascination	L - -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fish	L - -
Flashback	**L P -**
Flies - Attack on Earth	(L P) -
Freddy Pharkas	(L P) -
Future Wars	(L P) -
Gabriel Knight	**(L P) -**
Galdregon's Domain	(L P) A
Gateway to the Sav. Front.	L P A
Gobliins 2	L - -
Goblins 3	L - -
Gold Rush	L P A
Guild of Thieves	L - -
Heart of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	(L P) -
Inca	L - -
Inca 2 - Wiracocha	L - -
Indiana Jones 3	L P -
Indiana Jones 4	(L P) -
Innocent until caught	**(L P) -**
Insector X	- - A
It came from the Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jonathan	L - -
Kathedrale Die	(L P) -
KGB	L - -
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P -
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	L P -
Knights of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Morteville	L - -
Lands of Lore	**L P -**
Last Ninja 2	L - -
Legacy of the Ancient	L - -
Legend of Faerghail	L P -
Legend of Kyrandia	(L P) -
Legend of Kyrandia 2	(L P) -
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P -
Leisure Suit Larry 6	(L P) -
Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -
Loom	L - -
Lost Files of Sherlock Holmes	L - -
Lost in Time Teil 1 und 2	(L P) -
Lure of the Temptress	(L P) -
Manhunter - New York	L - A
Manhunter - San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Maniac Mansion 2	(L P) -
Mars Saga (Cluebook)	(L P) -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	(L P) A
Might & Magic 4	L P -
Might & Magic 5	L P -
Millenium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story	- - A
Ooze	L P -
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personel Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1	L - A
Phantasy Star 2	- - A
Pirates	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	L P -
Police Quest 4	**L - -**
Pool of Radiance	L P A
Pool of Radiance Adv. Journal	- - A
Pools of Darkness	- P A
Populous	L - A
Ports of Call	(L P) -
Prince of Persia	L P -
Prince of Persia 2	**L P -**
Projekt Firestart	L - A
Prophecy of the Shadow	L P -
Quest for Glory 2	(L P) A
Quest for Glory 3	(L P) -
Quest for Glory 4	**(L P) -**
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Ravenloft - Strahds Pos.	**L P -**
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Return of the Phantom	(L P) -
Return to Zork	(L P) -
Rex Nebular	(L P) -
Rings of Medusa	(L P) -
Ringworld	(L P) -
Rise of the Dragon	- - A
Robox	L P -
Sam & Max - Hit the Road	(L P) -
Savage Empire The	- - A
Schatz am Silbersee der	(L P) -
Schwarze Auge das	L P -
Sentinel World (Paragr.)	- - A
Sentinel Worlds	L - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Caster	L P -
Shadow Sorcerer	L P -
Shadow of the Beast	(L P) -
Shadow of the Comet	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Simon the Sorcerer	(L P) -
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Quest 5	L P -
Spellcasting 101	L - -
Spellcasting 301 - Spring Break	L - -
Spirit of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
Star Trek 2 - Judgement Rites	**L - -**
Storm Across Europe	- - A
Summoning the	**L P -**
Sword of Aragon	(L P) A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue	L P -
Ultima 7 Serpent Isle	**L P -**
Ultima 8 - Pagan	**L P -**
Ultima Underworld 1	L P -
Ultima Underworld 2	L P -
Uninvited	L - -
Veil Of Darkness	L P -
Vision	L P -
Wasteland	L P A
Wasteland (Paragr.)	- - A
Waxworks	L P -
Ween	L - -
Willy Beamish	(L P) -
Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Winzer	L - -
Wonderland	L - -
Zak Mc Kracken	L P A
Zork	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!

NEU! • CPS-SAMMELBÄNDE • NEU!
Band 1 enthält folgende Lösungen+z.T. Pläne: Blue Force, Critical Path, Iron Helix, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault.
CPS-Sammelband 1 ...... 25,- DM

WO FEHLT NOCH EINE CPS-FILIALE? - SPRECHEN SIE IHREN FACHHÄNDLER AN. ER KÖNNTE DER NÄCHSTE CPS-PARTNER WERDEN.

1 TIE FIGHTER PC 3.5" dA 94.95
2 FIFA INT. SOCCER PC 3.5" dV 84.95
3 DIE SIEDLER PC 3.5" dV 84.95

die weiteren Plätze	IBM-PC
4. SIM CITY 2000 dV	94.95
5. PIZZA CONNECTION dA	94.95
6. THEME PARK dV	89.95
7. HANSE - DIE EXPEDITION dV	44.95
8. RÜSSELSHEIM dV	74.95
9. SAM & MAX - HIT THE ROAD dV	59.95
10. MONKEY ISLAND 2 dV	54.95

CPS-Lösungen erhalten Sie ab sofort auch in günstigen **Sammelbänden** (je 25,-).

Was alles in Band 1 steckt, können Sie am Ende unserer Lösungshilfenrubrik sehen.

CPS
Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT!

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

IBM-PC 3.5 ZOLL

0994 big four dV	64.95
0994 blue force dV	84.95
0994 cakewalk home studio US	229.95
0994 dark legions US	69.95
0994 death or glory dV	109.95
0994 europ.scenerygb & ireland dA	64.95
0994 hattrick(bndligamanager3) dV	94.95
0994 heimdall 2 dA	74.95
0994 hurra deutschland dV	74.95
0994 schwarze auge 2-sternens. dV	89.95
0994 theatre of death dA	74.95
0994 we're back dA	84.95
1942 pacific air war dA	99.95

IBM-PC CD-ROM

0994 a hard days night (oem) US	59.95
0994 al qadim US	69.95
0994 betrayal at krondor dV	74.95
0994 chessm. 4000+life&death 2 US	44.95
0994 dark legions US	69.95
0994 heimdall 2 dA	74.95
0994 hurra deutschland dV	74.95
0994 kings quest collection US	94.95
0994 legend of xanth US	74.95
0994 os/2 2.11 30-tage-test dV	14.95
0994 police quest 4 US	94.95
0994 quantum gate (oem) US	54.95
0994 shell atlas deutschland dV	89.95
0994 space ace dV	84.95
0994 space quest collection US	94.95
0994 top 6 scenery süddeutsch dV	49.95
0994 turrican 2 US	64.95
0994 virtual valerie 2 US	79.95
0994 world cup 94 dA	64.95
0994 world cup compilation dV	64.95
0994 wrath of the gods US	114.95
1094 powerslide dA	84.95

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

IBM-PC 3.5 ZOLL

arcade 1 US	14.95
arcade 2 US	14.95
basket master US	19.95
burning steel editor US	39.95
eye of the beholder 1 dV	39.95
fantasy pack US	14.95
humans 1 dA	24.95
indiana jones 3 (vga) dV	39.95
jack nicklaus golf dA	24.95
living jigsaws US	14.95
mantis dA	39.95
monkey island 1 dV	39.95
pacific strike - speech pack dA	39.95
pinball dreams 2 data dA	39.95
planer extra dV	39.95
poker US	14.95
privateer miss. 1 righ. fire dA	39.95
sensible soccer dA	39.95
sensible soccer limited edit. dA	39.95
sim life dV	29.95
space crusade dA	19.95
strip poker 2 US	29.95
syndicate data disk 1 dV	39.95
ultima 8 speech pack dV	39.95

Die Bestellzeiten

mo. - fr. 9⁰⁰ - 17⁰⁰

außerhalb dieser Zeiten hält unser Anrufbeantworter sein Ohr für Sie auf.

ZUB. & SOUND

ZUBEHÖR ALLG.

action replay modul pc dA	149.95
aktiv-boxen	Paar 39.95
head boss (kopfhörer+mikro) dA	79.95
joypad gravis dA	44.95
joypad pc propad sv 230 dA	24.95
joystick flightstick pro dV	179.95
joystick gravis analog pro dA	84.95
joystick gravis schwarz US	74.95
joystick m6 xt/at sv 202 dA	19.95
joystick pc-comm.+softw. sv207 dA	44.95
joystick thrustmaster fcs	179.95
joystick thrustmaster lenkrad US	364.95
joystick thrustmaster uprom 1 US	84.95
joystick thrustmaster wcs mk2	189.95
joystick transp. topstar sv 227 dA	39.95
maus transparent sv 712 dA	39.95

SOUNDKARTEN

soundk. game wave 32 dA	339.95
soundk. sound wave 32 dA	529.95
soundk. roland rap-10/at US	1499.95
soundk. roland scc 1 bundle dA	999.95
soundblaster 16 asp (oem) US	359.95
soundblaster 16 basic dA	289.95
soundblaster 16 multi cd dV	439.95
soundblaster wawe 32 dA	629.95
soundblaster 2.0 de luxe ed. dV	149.95
soundblaster pro deluxe ed. dV	239.95
wave blaster karte US	469.95

CD-ROM GERÄTE

cd 16 edutaimnment pack US	1449.95
cd 16 performance pack US	999.95
cd 16 premium pack US	1199.95
cd 16 soundblaster discovery US	799.95
cd-rom philips 205	359.95
cd-rom mitsumi + controller dV	259.95

AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS

In den rechten 4 Spalten sind alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

IBM-PC 3.5 ZOLL

alone in the dark 2 dV	94.95
anstoss dV	74.95
anstoss world cup ed. dV	59.95
b-wing (x-wing mission 2) dV	44.95
battle isle 2 dV	84.95
beneath a steel sky dA	89.95
body blows dA	59.95
chessmaster 4000 (windows) dA	69.95
civilization dV	94.95
clou der dV	84.95
comanche mission disk 2 dA	59.95
cool spot dA	54.95
corridor 7 dA	49.95
curse of enchantia dV	64.95
empire deluxe dV	74.95
erben der erde dV	89.95
eternam dV	89.95
eye of the beholder 3 dV	89.95
f14 fleet defender dA	99.95
flugsim.5 düsseldorf dV	59.95
flugsim.5 münchen dV	59.95
flugsimulator 5 dV	144.95
gabriel knight dV	74.95
hannibal dV	89.95
indiana jones 4 dV	54.95
indy car racing dA	84.95
kick off 3 dV	64.95
king's quest 6 dV	79.95
kolumbus dV	84.95
lands of lore dV	59.95
legend of kyrandia 2 dV	69.95
leisure suit larry 6 dV	74.95
links golf 386 dA	99.95
lost files sherlock holmes dV	84.95
mad news dV	84.95
magic of endoria dV	89.95
maniac mansion 2 dV	94.95
master of orion dA	94.95
microprose grand prix f. 1 dA	94.95
might & magic 5 dV	94.95
pacific strike dA	89.95
patrizier der dV	74.95
pinball fantasies dA	64.95
pirates gold dV	99.95
police quest 4 dV	74.95
pools of darkness dV	89.95
privateer dA	94.95
railroad tycoon deluxe dA	84.95
ravenloft dV	89.95
rex nebular dA	94.95
rings of medusa gold dA	89.95
robinson's requiem dV	74.95
schwarze auge das dV	84.95
sea wolf dA	94.95
shadow caster dA	79.95
silverball dA	64.95
sim farm dV	89.95
sim life dV	94.95
simon the sorcerer dV	94.95
star trek 2 dV	89.95
starlord dV	99.95
strike commander tact. op. 1 dA	44.95
subwar 2050 dV	99.95
syndicate dV	84.95
t.f.x. dA	94.95
terminator rampage dV	89.95
u f o - enemy unknown dA	99.95
ultima 8 - pagan dV	89.95
ultima underworld 2 dA	79.95
wing commander 2 dV	74.95
wizardry 7 crus. dark savant dV	94.95
world cup usa 94 dA	64.95
zool 2 dA	64.95

IBM-PC CD-ROM

7th guest (ohne video) dA	79.95
7th guest dA	99.95
abc bücherdatenbank 1994 dV	44.95
anstoss + world cup ed. dV	94.95
battle isle 2 dV	89.95
battle isle 2 - erbe des titan dV	54.95
black gold dV	24.95
comanche mit mission 1 & 2 dV	109.95
crime time dV	24.95
critical path dV	114.95
crown dV	24.95
cruise for a corpse dA	34.95
dark seed dV	89.95
depth dwellers dA	49.95
der clou dV	84.95
dragon's lair dV	84.95
eye of beholder trilogie (1-3) dV	99.95
falcon gold dA	99.95
first steps englisch dV	34.95
gabriel knight dV	94.95
german only vol.2 dV	29.95
hellcab dV	104.95
history line dV	89.95
hits for six vol.6 dA	54.95
horde the dA	129.95
innocent until caught dA	74.95
ishar 2 dA	34.95
jack nicklaus signature edit. dA	39.95
lands of lore dV	94.95
leisure suit larry 1 dA	24.95
lernen mit spiel und spaß dV	29.95
litil divil dA	74.95
logical dV	24.95
lucas arts classics adventures dV	114.95
maniac mansion 2 dV	104.95
microprose sid meier edition dA	64.95
microprose sports edition dA	64.95
might & magic 3-5 dV	99.95
multimedia power cd dV	29.95
myst dA	124.95
napolonics dV	44.95
outpost dA	94.95
patrizier der dV	94.95
pegasus 4.0 shareware dA	49.95
pinball dreams deluxe dA	84.95
pirates dA	29.95
police quest 1 dA	24.95
privateer & sap & mission dA	109.95
rebel assault dV	89.95
return of medusa dV	24.95
rings of medusa gold dA	89.95
rock'n roll dV	24.95
rolling ronny dV	24.95
sam & max dV	104.95
sam & max hit the road dA	89.95
schwarze auge das dV	74.95
shadow worlds dA	29.95
simon the sorcerer dV	94.95
soul crystal dV	24.95
space quest 1 dA	24.95
ssn-21 sea wolf dV	89.95
strip poker 1 dV	39.95
summer & winter challenge dA	39.95
super soccer dV	24.95
syndicate plus dV	104.95
t.f.x. dA	104.95
theme park dV	94.95
tiebreak dA	24.95
u f o - enemy unknown dV	99.95
ultima 8 mit speech pack dV	139.95
wizardry 6 + 7 dV	99.95
world of legend dA	39.95
zool 2 dA	74.95

FRANCHISEPARTNER GESUCHT!

Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte ...... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme ...... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**

0221 / 25 69 83 und 25 69 84

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**

0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"

ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub

bitte ankreuzen

Computertyp .... □ **Kundenmagazin (kostenlos)**

PP 1194

AUFTRAGGEBER

Name ....

Straße ....

PLZ Ort ....

Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....

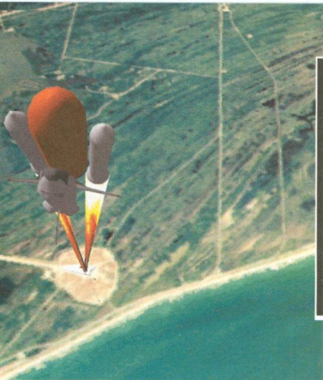
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

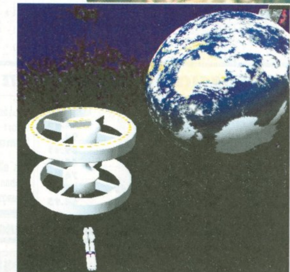
Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alle Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

SPACE SIMULATOR

Microsoft goes Skywalking: Der neue Heim-Simulator holt den Sternenhimmel auf den PC, doch der Spielwitz bleibt außen vor.



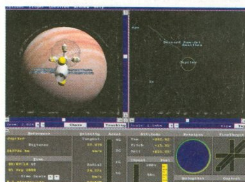
Liftoff! Ein Space Shuttle hebt von Cape Canaveral ab



An dieser Raumstation im Erdorbit hätten auch Arthur C. Clarke und Stanley Kubrik, die Macher von »2001«, ihre helle Freude gehabt

Spieletester haben selten dieses Kribbeln in den Fingern, wenn ein neues Produkt auf der Festplatte installiert wird. Beim »Space Simulator« kribbelte es gewaltig, denn nach der Flight Simulator-Serie vom gleichen Programmierteam war die Erwartungshaltung fast so hoch wie ein geostationärer Orbit. Neben Apollo und Space Shuttle-Missionen kann man auch per intergalaktischem Explorer die Nachbarsterne untersuchen. Ein verlockendes Angebot nicht nur für Astronomie-Fans.

In englischer Sprache können Hobby-Astronauten jetzt schon abheben (die deutsche Version folgt noch vor Weihnachten). Mit 250 Seiten Handbuch und drei Disketten sind die Hoffnungen auf ein komplexes Weltraum-Abenteuer hoch.



Der Bussard Ram-Jet ist im Anflug auf Gasgigant Jupiter

Zu Beginn des Weltraumspaziergangs steht die Frage der Grafikauflösung. Neben einer aufgebohrten VGA-Version von 320 mal 400 Bildpunkten gibt es auch zwei Super-VGA-Modi: 640 mal 400 und 800 mal 600. Letzterer funktioniert aber nicht auf allen Grafikkarten, trotz VESA-Unterstützung. Nur wer einen Local-Bus-Rechner (VLB oder PCI) besitzt, sollte die hohen Auflösungen wählen, ansonsten ist die Grafik ziemlich langsam.

Wie schon beim Flight Simulator gibt es eine Windows-ähnliche Benutzeroberfläche. Menüs am oberen Bildrand steuern alle organisatorischen Funktionen. Bis zu zwei 3D-Fenster, ein Instrumentenbrett und eine Weltraumkarte können gleichzeitig eingeblendet werden; umgekehrt ist auch ein Vollbild-Modus ohne jede Ablenkung möglich.

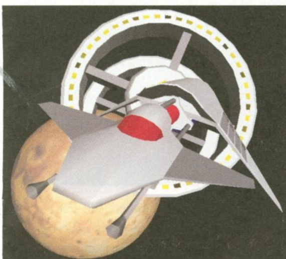
Als erstes fällt der Blick auf das Instrumentenbrett, welches gar nicht realistisch aussieht. Das ist der erste Indikator dafür, warum das Programm nicht »Shuttle Simulator« oder »Apollo Simulator« heißt. Das abstrakte Armaturenbrett ist für alle Raumschiffe gleich und bietet keinesfalls die Instrumentenvielfalt, die man aus einem Shuttle-Cockpit kennt. Die Steuerung ist für alle Schiffe identisch: Sie können sie in alle Richtungen drehen und Schub (Gas) geben. Für feinere Flugmanöver gibt es kleine Steuerdüsen, die jeweils nach oben, unten, links, rechts, vorne und hinten ganz wenig »schieben«. Dabei spielt die Newtonsche Physik die Hauptrolle: Geben Sie Schub nach links, steigt Ihre »nach links«-Geschwindigkeit. Wenn Sie keinen Schub mehr geben, bleibt Ihre aktuelle Geschwindigkeit konstant – Sie driften immer weiter nach links, bis Sie durch einen Gegenschub nach rechts bremsen oder in mehreren Millionen Jahren mit einem anderen Stern zusammenstoßen. Das macht Andock-Manöver im Weltraum so schwierig; da es mangels Reibung im schwerelosen Vakuum keine richtige »Bremse« gibt, müssen Sie Ihr Schiff durch ständiges Klavierspielen auf den Düsenkontrollen in Balance und Position halten.



im wettbewerb

Ein Vergleich des Space Simulator fällt natürlich schwer, da es kaum vergleichbare Produkte gibt. Ähnliche Sternenreisen kann man auch bei »Elite II - Frontier« unternehmen, welches bei der Bedienung und dem Dauerspielwert allerdings recht schlecht da steht. Der »Shuttle« von Virgin kennt nur ein Raumschiff, welches er bis zum kleinsten Schalter simuliert; Spaß macht es trotzdem nicht. Bei »Buzz Aldrin« darf man zwar nicht selber fliegen, sondern nur planen, dafür hält es sich genauer an Fakten der frühen Raumfahrt. An Vorgänger »Flight Simulator« reicht der ambitionierte Space Simulator auf keinen Fall heran.

Buzz Ald. Race into Space (CD)	76
Flight Simulator 5	65
SPACE SIMULATOR	**57**
Elite II – Frontier	53
Shuttle (Virgin)	29



Eine neue Station im Orbit um Jupitermond Io

Wem die ganze Fummelei zu schwer ist, darf sich der Hilfe des Computers bedienen. Ein Autopilot kümmert sich um alle wichtigen Funktionen eines Astronauten: Ausrichten, Andocken, Abdocken, Starten, Landen und in einen stabilen Orbit schwenken. Diese Kommandos können auch in einem »Flight Plan« miteinander gekoppelt werden. So programmieren Sie quasi einen kompletten Ausflug und lehnen sich nur noch zurück um zuzugucken, wie der Computer für Sie steuert.

Insgesamt acht Raumschiffe dürfen Sie lenken: Neben Space Shuttle und zwei Apollo-Modellen stehen vier Zukunfts-Schiffe und sogar ein Alien-Raumer zu Ihrer Verfügung. Außerdem können Sie in einen Raumanzug mit Steuerdüsen schlüpfen. Bei Ausflügen mit den größeren Schiffen sind Ihnen nur drei Grenzen gesetzt: Treibstoff, Lichtgeschwindigkeit und Maximalbeschleunigung. Ein großes Schiff kann Sie beispielsweise mit 4 g mehrere hundert Jahre lang beschleunigen. Aber schon nach gut einem Jahr erreichen Sie knapp die Lichtgeschwindigkeit, welche Space Simulator zu Ehren Albert Einsteins nicht überschreitet – weiteres Beschleunigen ist damit sinnlos. Damit die 4,7 Lichtjahre Entfernung zum nächsten Stern nicht in entsprechend langer Flugzeit resultieren, dürfen Sie die Zeit beschleunigen und verlangsamen. Bis zu 8000 Flugjahre pro Erdsekunde machen auch eine Reise zu einer anderen Galaxis zum Kinderspiel.

Natürlich haben die Programmierer eine Abkürzung eingebaut. Mit den Menüpunkten »Location« und »Time« können Sie Zeit und Ort Ihres Schiffs völlig frei bestimmen. Dabei müssen Sie sich keine komplizierten Koordinaten merken. Wer zum Mars will, klickt einfach auf den entsprechenden Menüpunkt und landet automatisch in sinnvoller Position. Neben allen Planeten und Monden unseres Sonnensystems haben die Programmierer 19 weitere Sternsysteme bedacht und ebenfalls mit (fiktiven) Planeten versehen. Außerdem gibt es vier verschiedene Raumstationen, die um Erde, Mond und Mars kreisen und für Andock-Manöver geeignet sind.

Alle Planeten unseres Sonnensystems werden im Programm mit Hilfe digitalisierter Aufnahmen von Satelliten und Raumsonden dargestellt. Diese geben natürlich nur einen groben Überblick und zeigen keine Details, wenn man sehr nahe an die Planeten herangeht. Lediglich drei Bodengebiete werden genauer dargestellt: Cape Caneveral auf der Erde, der Landeplatz von Apollo 17 und eine fiktive Mars-Station, komplett mit Bergen und Canyons. Bewegt man sich von diesen kleinen Gebieten weg, ist man auf einer flachen Planetenoberfläche ohne Details.

Für reine Sternengucker ist ein Observatoriums-Modus ein-



Im Observatoriums-Modus können Sie die Planeten per Teleskop betrachten

boris schneider

Der Space Simulator trägt seinen Namen zu Recht. Hier wird jede Menge Weltraum simuliert, doch sobald es um Raumschiffe geht, gibt das Programm frühzeitig auf. Virgins »Shuttle«-Simulation, die alle Knöpfe des Original-Cockpits nachbildete, war maßlos übertrieben. Space Simulator hingegen untertreibt durch völligen Verzicht auf halbwegs realistische Kontrollen. So bleibt das Ganze für den ambitionierten Spieler und Astronauten mehr eine Sightseeing-Tour durch die zugegeben hübsche 3D-Grafik. Ein paar Dockingmanöver kann man ausprobieren und sein Geschick beim Stabilisieren eines trudelnden Schiffes messen. Die beiden »Missionen« haben mit der Wirklichkeit wenig am Hut. Das sanfte Aufsetzen auf dem Mond konnte man schon 1977 mit programmierbaren Taschenrechnern nachspielen – zwar ohne digitalisierte Krater aber mit ähnlichem spielerischen Nährwert. Meine wichtigste Erwartung, das Planen und Ausführen Interplanetarer Flüge beispielsweise von der Erde zum Mars, haben die Programmierer durch Rechenungenauigkeiten verpaßt.

Natürlich wird das Programm viele faszinieren. Grafisch gibt es wenig zu meckern und dank vieler vorgespeicherter Situationen und weltraumechter, komplexer Steuerung kann man sich auch an den kleinen Dingen, die geboten werden, festbeißen. Der typische Computerspieler und der Astro-Freak, der in Echtzeit Apollo nachspielen will, werden aber enttäuscht, denn Space Simulator ist genau in das schwarze Loch zwischen Spiel und Simulation gefallen.

REALISMUS UND PRÄZISION

Der Flight Simulator ist nicht zuletzt deswegen beliebt, weil er das Flugverhalten eines kleinen Flugzeugs recht genau simuliert. Ähnliche Präzision erwartet man auch vom Space Simulator, doch der muß dummerweise genau hier passen.

Auch auf der höchsten Realismus-Stufe sind schon »kleinere« Reisen von der Erde zum Mond nicht korrekt durchführbar. Sobald die Zeitkompression eingeschaltet wird, addieren sich kleine Rechenungenauigkeiten im Programm derart, daß man selbst aus einem eigentlich absolut stabilen Orbit sofort herausdriftet. Wer mit dem Rechenschieber genau die Route der Apollo-Missionen nachfliegen möchte, kann sein Ziel um bis zu 50.000 Kilometer verfehlen. Deswegen sind Vorhaben wie die Simulation des Fluges der Voyager-Sonden durch unser Sonnensytem von vornherein zum Scheitern verurteilt. So erklärt sich auch, warum die »Apollo«-Mission von Space Simulator schon in der Umlaufbahn des Mondes beginnt und die tagelange Reise vorher schlichtweg unterschlägt. Dabei wird die Theorie des treibstoffarmen Flugs von Planet zu Planet (sogenannte Hohmann Transfers) sogar im Handbuch ansatzweise erklärt.

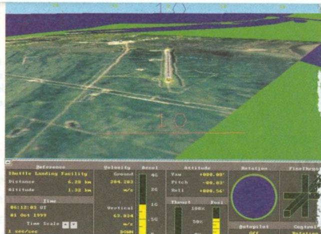
Außerdem fällt unangenehm auf, daß ein Programm, welches auf der Lichtgeschwindigkeit herumreitet, den Rest der Relativitätstheorie nur teilweise beachtet: Zeitdilatation und Rot-Verschiebung kennt Space Simulator nicht, weil alle Zeitmessungen sich grundsätzlich auf die Erde beziehen – daß genau dieses nicht erlaubt ist, war ja das Ergebnis von Einsteins Theorien. (bs)



Vor Nachahmung wird gewarnt: Gefährlicher Kunstflug im All



Rückkehr vom Mond – wird das Andock-Manöver gelingen?



Die Landebahn von Cape Canaveral ist die einzige detallierte Landschaft auf der Erde

gebaut. Geben Sie einen beliebigen Ort auf der Erde an und benutzen Sie Space Simulator wie ein Teleskop. Neben den Planeten können Sie Ihre Blicke über 19 Sternsysteme schweifen lassen, von denen Sie aber trotz 32000-facher Vergrößerung nur einen Pixel große Punkte sehen. Eine Handvoll stellarer Objekte, die »cool« aussehen, wurden ebenfalls von echten Teleskop-Aufnahmen digitalisiert und eingefügt. Diese fallen aber unangenehm auf, weil sie wie Plakate im All schweben und sogar die rechteckigen Kanten deutlich zu sehen sind.

Die Fixierung auf die Grafik fällt an einigen Zusatzfunktionen auf. Per Screenshot-Funktion läßt sich der Bildschirminhalt in eine PCX- oder BMP-Datei bannen. Sie dürfen sogar Videos Ihrer Flüge drehen, die allerdings in einem eigenen Format abgelegt werden und unverschämt viel Speicherplatz beanspruchen. Neben einer Shuttle-Mission, bei der Sie an eine Weltraumstation andocken und dann wieder landen, wird auch der letzte Mondflug simuliert. Allerdings beschränkt sich dies auf die Kapitel Mondlandung und das Andockmanöver zwischen dem Lande-Modul und dem Teil, der in der Umlaufbahn blieb. Start und Landung auf der Erde und der lange Flug dazwischen bleiben unberücksichtigt. Außerdem sind rund vierzig »Situationen« gespeichert, die Sie als Grundlage für eigene Abenteuer nutzen können. Bewahren Sie beispielsweise ein Raumschiff vor dem Absturz auf die Erde, drehen Sie eine Runde um das schwarze Loch im Kern unserer Galaxis und machen Sie eine Tour rund um die vier größten Jupiter-Monde. Wie der Flight Simulator verwendet auch Space Simulator ein Dateiformat, das für spätere Erweiterungen geeignet ist. Mit neuen Raumschiffen und Planeten ist also zu rechnen. Der Nachteil ist eine große Zahl sehr kleiner Dateien auf der Festplatte: Obwohl er zusammengenommen nur 9 MByte groß sind, schluckt der Space Simulator auf einer mittelgroßen Festplatte fast 15 MByte, denn MS-DOS verschwendet bei kleineren Dateien jede Menge Speicher. Das hätte Microsoft doch eigentlich auffallen müssen, oder? **(bs)**

Entfernung zum Zielobjekt | Beschleunigung | Orientierung des Schiffs | Schiffs-Rotation | Manövrier-Schub

Reference: Earth, Distance 1270 LY, Time 13:12:46 UT, 02 Oct 3457, Time Scale 1 sec/sec | Velocity: Tangent. 25.598 km/s, Radial 14.377 km/s TOWARD | Accel 4G 2G 1G .5G 0 | Attitude: Yaw −179.99°, Pitch +00.00°, Roll −048.13° | Thrust 100% 50% 0% Fuel | Rotation | FineThrust | Autopilot Off | Control Rotation

Zeit und Zeitkompression | Geschwindigkeit | Schub | Treibstoff | Autopilot | Aktuelle Kontrolle

Die Instrumente sind für alle Raumschiffe identisch und entsprechen keinesfalls den Originalen

florian stangl

Der Space Simulator hat gegenüber dem Flight Simulator einen großen Vorteil: Es gibt viel neues zu entdecken. Wer kann schon behaupten, die Andromeda-Galaxis aus der Nähe betrachtet zu haben?

Aber Microsofts Space Simulator ist als Lern- und Simulationsprogramm eher für denjenigen gedacht, der keine allzu hohen Ansprüche an Realismus und Lernen stellt.

Natürlich hat das Programm einen enormen Unterhaltungswert durch die faszinierende Grafik und die vielen Menüs und Kommandos. Die trickreiche Steuerung im Detail nötigt mir beim Spielen schon jede Menge Respekt für die echten Astronauten ab. Zu verführerisch ist aber der Klick auf den Autopiloten, mit dem Space Simulator zu einer reinen Weltraum-Grafik-Demo mutiert.

Schade ist auch, daß im Observatoriums-Teil Hintergrundinfos zu Sternen und Quasaren fehlen, die Planeten-Daten arg knapp sind und die digitalisierten Bilder nicht in unverzerrter Form frei von 3D-Berechnungen zu sehen sind. Außerdem hätte das Team um den Flight-Simulator-Schöpfer Bruce Artwick beim Sound jede Menge tun können: Trötige AdLib-Walzer reichen 1994 nicht mehr aus. Vom General Midi-Klang bis zu Original-Funksprüchen hätte man noch eine ganze Menge für die Atmosphäre tun sollen.

microsoft space simulator

286 · ■ 386/486 · ■ VGA · ■ Super VGA · ■ Soundblaster · □ S'Blaster Pro · □ General MIDI · □ CD-Audio · ■ Maus · ■ Joystick

Spiele-Typ	Simulation
Hersteller	Microsoft
Ca.-Preis	DM 140,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch (Deutsche Version in Vorbereitung)
Spieltext	Englisch; viel (Deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 560 KByte DOS + 700 KByte EMS

Festplattenplatz: ca. 15 MByte

Besonderheiten: Super VGA bis 800 mal 600, lediglich Adlib-Sounds.

Wir empfehlen: 486 DX2/66 mit Local Bus-Grafik, Joystick, Super VGA und 4 MByte RAM.

57

ACTION REPLAY

FREEZE POWER!

UNGLAUBLICH: JEDES PROGRAMM AUF TASTENDRUCK EINFRIEREN!!

VERBESSERTES BETRIEBSSYSTEM V. 3.0

DM 199,00

ZZGL. DM 10,- VERSANDKOSTEN



ACTION REPLAY IST JETZT MENÜ-GESTEUERT; DADURCH EINFACH IN DER HANDHABUNG. INSTALLIERUNG INNERHALB VON MINUTEN DURCH "AUTO INSTALL"-FUNKTION.

MANIPULIERE EINGEFRORENE GAMES UND GESTALTE EIGENE SPEZIAL-EFFEKTE, WIE Z.B. UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE, ZEIT USW.; MIT SCREEN GRABBER, MUSIC GRABBER U.V.M.!

EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES ERMÖGLICHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN. EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN UND SIE SIND UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN.

FREEZER-FUNKTION

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMMINHALT AUF FESTPLATTE. WENN SIE DEN SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS PROGRAMM AB DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL AN EINER SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

MONITOR-OPTION

ZEIGT DEN MOMENTANEN INHALT DES EINGEFRORENEN COMPUTERSPEICHERS AN, ANZEIGE ALS HEX ODER IN DISASSEMBLIERTER FORM. MÖGLICHKEIT FÜR SPEICHERSUCHE, DRUCKERAUSGABE-FUNKTION.

FREEZER-COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IM ACTION REPLAY ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

VIRUS-SCANNER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHEN, MIT AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZERTASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE ABZUSPEICHERN, WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENUTZEN KÖNNEN.

ZEITLUPEN-FUNKTION

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES BIS AUF 1% HERABZUSETZEN. !

HACKER-FUNKTIONEN

"INTERRUPT MONITOR" ZEIGT DEN INHALT VON INTERRUPT-VEKTOREN UND DIE AKTIVITÄT VON VORDEFINIERTEN INTERRUPTS AN. DER REGISTER-BEFEHL ZEIGT AN, AB WELCHER STELLE DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE. DER GRAFIK-REGISTER-BEFEHL ZEIGT DEN INHALT DES VGA-REGISTER-SET AN.

SOUND RIPPER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH "SOUND BLASTER"-FILES. ABSPEICHERBAR ALS .VOC- ODER .WAV-FORMAT. EDIT- UND PLAYBACK-MÖGLICHKEIT. IDEAL FÜR "WINDOWS"-EFFEKTE. FUNKTIONIERT MIT DEN MEISTEN PROGRAMMEN... AUCH MIT CD-GAMES!!

MUSIC GRABBER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH MUSIK IM SOUND -TRACKER-FORMAT; ABSPEICHERBAR AUF DISKETTE UND HD. ABSPIELBAR MIT EINEM DER ZUM LIEFERUMFANG GEHÖRENDEN SOFTWARE-PLAYERS.



BENUTZERFREUNDLICHER FREEZER-CONTROLLER MIT 1.8 M. KABEL, FREEZER-TASTE, LED-LEUCHTE UND SCHALTER FÜR DIE ZEITLUPEN-FUNKTION.



ACTION REPLAY ist zukunftsorientiert und durch ein Eprom-Update einfach auf den neuesten Stand zu bringen.



ACTION REPLAY GIBT DEM PC MEGA POWER !





BENÖTIGTE SYSTEM-KONFIGURATION: 386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)



AUSGABE 6/'94: "Auf diese Hardware haben Sie gewartet !"

PCAR994

Ältere Versionen von PC Action Replay werden für DM 40,00 zzgl. Versandkosten auf Version 3.0 umgerüstet. Schicken Sie hierfür Ihr Action Replay an uns ein.

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. - EDE - NETHERLANDS FAX 0031 8380 32146

DATAFLASH

WIE MAN BESTELLT

24 STUNDEN BESTELLSERVICE
02822-68545
FAX
02822-68547

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR.34
46446 EMMERICH
GERMANY



VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 15,-

ARCADE POOL

Warum so kompliziert, wenn's viel einfacher geht? Arcade Pool bietet schlichten Billard-Spaß ohne 3D-Extravaganzen. Neben der Grafik wurde auch der Preis abgespeckt.



Die mutmaßliche Flugbahn der weißen Kugel wird durch gestrichelte Linien angedeutet

Das harsche »Klack-Klack« in der verqualmten Kaschemme legt sich über den Klangteppich aus Gemurmel und zischenden Zapfhähnen, während der Kreidestaub bedächtig vom Queue rieselt. All die Herrlichkeit auf Erden will sich in einem solchen Augenblick des Billard-Spiels manifestieren (und mag man dabei sogar von Country-Musik berieselt werden). Wenn aus kleinen Jungs große Jungs werden, wünschen sie sich (neben der obligatorischen Eisenbahn) einen Billardtisch fürs Wohnzimmer (was meist am Widerstand von Lebensgefährtin oder Dispokredit-Limit scheitert). Dabei gibt es sogar für kleinste Geldbeutel eine Software-Alternative: Für unter 50 Mark bietet Team 17 seinen neueste Stoß-Simulation »Arcade Pool« feil. Der freiwillige Freundschaftspreis resultiert wohl aus der Erkenntnis, daß Virgin mit »Archer Maclean's Pool« im High-End-Bereich eigentlich schon das Paradies für Billard-Spieler geschaffen hat. Mit virtuoser 3D-Grafik simuliert dieses Programm die Kunst des Ball-Abpralls. Arcade Pool will solch höhere Weihen erst gar nicht anstreben. Bewußt schlicht und übersichtlich wird der Tisch von oben gezeigt; einfache Bedienung und Spielbarkeit haben Vorrang. Mit der linken Maustaste klickt man die Richtung zurecht, mit rechts wird gestoßen – so einfach ist das. Im Einsteiger-Modus deuten Hilfslinien schon vor der Ausführung die Abprallrichtung an. Stärke und Effet stellen Sie am unteren Bildrand ein.

Hauptmenü und Regel-Editor: Arcade Pool ist erfreulich flexibel



An Optionen herrscht kein Mangel: Pool nach englischer oder amerikanischer Art, individuelles Zurechtschnitzen der Regeln und unterschiedlich starke Computergegner bilden das Fundament.

Dazu gesellen sich ein Turniermodus mit KO-System, High-Score-Listen und eigenwillige Varianten wie »Speed Pool«, bei dem unter Zeitdruck geklicktund geklackert wird. Am Trickshot-Table stellen Sie beliebige Kugel-Aufbauten zusammen und per Re-play läßt man einfach eine Wiederholung der letzten Karambolage ablaufen. **(hl)**

heinrich lenhardt

Das neue Werk von Team 17 ist keine Hardcore-Simulation mit Winkel-Tiefenberechnung bis ins letzte Bogenmaß, aber ebenso schnell kapier- wie spielbar. Zu zweit stößt man gerne mal ein paar Kugeln, auch die gut gemischten Computergegner geben solide Partner ab.

In punkto Anspruch und Grafik-Aufwand ist Archer Maclean's's Pool sicher eine Nummer größer. Aber als preiswerte, leicht zugängliche Alternative hat Arcade Pool seine Daseinsberechtigung. Liebhaber des geschmeidigen Kugellaufs werden die Anschaffung nicht bereuen.



arcade pool

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ■ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Team 17
Ca.-Preis	DM 45,–
Kopierschutz	Nervige Code-Abfrage
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 450 KByte

Festplattenplatz: ca. 0,6 MByte

Besonderheiten: Regeln und Hilfs-Funktionen einstellbar. 32 Computergegner; High-Score-Listen.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM und Maus.



LORDS OF THE REALM

»Ihr seid meinen Armeen derart unterlegen, Bischof, daß ich Euch zermalmen werde!« Zimperlich gingen die adeligen Briten im Mittelalter weder mit Worten noch mit ihren Untertanen um.



Neben Armeen zeigt die scrollende Karte auch Burgen, Felder und Viehherden

Ein weiteres Mal darf das mittelalterliche England als Schauplatz für ein Strategiespiel dienen. Sechs »Lords of the Realm« streiten sich um die Vorherrschaft, wobei jeder der Kempen als Herrscher seiner Heimatprovinz beginnt. Einige hundert Untertanen teilen sich in zwei Hauptteile auf: Knechte, Farmer, Viehzüchter und Schäfer sorgen für neue Nahrung, die dann von Ihnen und dem Rest der Bevölkerung verputzt wird. Letzterer besteht aus Minenarbeitern, Holzfällern, Steineklopfern und Waffenschmieden. Jede Provinz verfügt über mehrere Anbauflächen, die sinnvoll genutzt werden wollen: Wer seine Herden zu wild verteilt, macht beispielsweise nur kostbare Feldflächen kaputt. Auch eine Überschätzung der eigenen Saat-Kapazitäten rächt sich spätestens dann, wenn nach dem frühjährlichen Aussäen nichts mehr zum Futtern übrigbleibt.

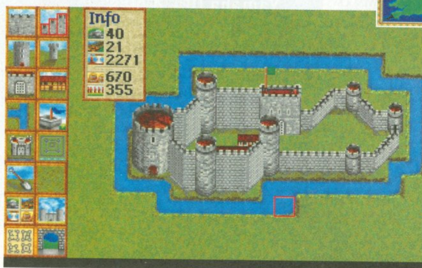
Jedes Spieljahr ist in die vier Jahreszeiten unterteilt, die jeweils unterschiedliche Auswirkungen haben. So braucht man im Herbst wesentlich mehr Farmer als sonst, um die Getreideernte einzufahren. Am Ende jedes Jahres gibt es eine Abrechnung, wie gut Sie im Vergleich zur Konkurrenz dastehen. Diese kann aus bis zu fünf weiteren menschlichen Spielern bestehen, die am selben Computer spielen. Zusätzlich lassen sich zwei Geräte durch ein Nullmodem verbinden – hier ist dann auch die Spieloption »Begrenzte Sichtweite« sinnvoll.

Zwölf Händler bereisen die englischen und walisischen Provinzen. Bei ihnen kann man eigene Defizite ausgleichen und Produktionsüberschüsse abstoßen. Vor allem die Waffenproduktion ist äußerst mühselig – wer die entsprechenden Finanzmittel hat, kauft sich Speere, Schwerter, Armbrüste & Co. einfach beim netten Kaufmann von nebenan. Dumm nur, daß der meist lediglich einmal pro Jahr vorbeischaut...

Am wichtigsten ist die Nahrungsversorgung der Landbevölkerung

Ist die Nahrungsversorgung gesichert und der Steuersatz nicht zu drückend, darf sich der brave Herrscher bald an beachtlichem Untertanenzuwachs erfreuen. Das führt natürlich zum üblichen Kreislauf: Mehr Untertanen produzieren mehr, so daß größere Mengen übrigbleiben, was wiederum weitere Zuwanderer anlockt. Hat man auf diese Weise die ursprüngliche Provinz auf Vordermann gebracht, kann man sich um den Aufbau eines Heeres kümmern.

Die anfänglichen Gegner bestehen in der Regel aus den Bauernhaufen der neutralen Provinzen. Gegen ein reguläres Heer sehen diese absolut alt aus – zur Freude des um einen weiteren Landstrich reicher gewordenen Expansionsexperten. Die Schlachten werden auf Wunsch in einer ziemlich einfachen



Die schützenden Burgen lassen sich eigenhändig entwerfen

jörg langer

Lord of the Realms hat es diesen Monat schwer, muß es sich doch mit »Colonization« und »Master of Magic« vergleichen lassen. So übermächtig die Konkurrenz ist, das Programm hat auf jeden Fall eine Daseinsberechtigung: Das Genre »Korn & Schwerter« läßt sich kaum besser verwirklichen; wie es sehr viel schlechter geht, zeigt »Kingdoms of Germany«.
Die Programmierer haben eine gute Mischung aus Komplexität und Spielbarkeit gefunden. Die einzelnen Provinzen sind detailliert, aber zum Glück nicht allzu zahlreich. Es gibt acht Waffenarten und ebensoviele Truppentypen, trotzdem muß man keine fitzeligen Klick-Aktionen starten, um seine Armeen aufzustellen. Die Übersicht bleibt immer erhalten, zumal einem ab drei kontrollierten Regionen ein Ratgeber helfend zur Seite steht.
Die Computergegner verstehen ihr Handwerk, und durch die Nullmodem-Option kann man seine britannischen Eroberungskünste an einem menschlichen Gegenüber erproben.

Taktiksequenz ausgefochten. Um eine Region zu erobern, muß die meist in der Mitte befindliche Ortschaft eingenommen werden. Am schnellsten geht das entlang der ehemaligen Römerstraßen, zur Not kann man sich aber auch durch unwegsames Gelände schlagen.
Bereits während dieser ersten Ausbreitungsphase werden sie reichlich Mitteilungen von der Konkurrenz bekommen: Der »Bischof« möchte Sie vernichten, der »Baron« bietet ein Bündnis an und der »Ritter« glaubt Ihnen mal wieder kein Wort. Pro Runde schicken Sie ihrerseits eine Nachricht an einen beliebigen anderen Herrscher. Ob sich die Computergegner davon beeindrucken lassen, daß man die Schmähnachrichten auch selber schreiben kann?
Nach einiger Zeit stoßen Sie dann direkt auf die anderen Lordschaften. Damit man sich die zusammengerafften Provinzen nicht so schnell wieder abjagen kann, ist es allgemeingültige Politik, Schlüsselregionen mit Befestigungen zu schützen. Dies geschieht nun nicht etwa durch Bau »eines Kastells« oder »einer Burg«. Stattdessen wird die gewünschte Festung in einem komfortablen Editor in ihrer Gänze von Ihnen selbst entworfen. Neben dem Errichten von verschiedenen Türmen, Torhäusern und Burgfrieden wird die Mauerhöhe bestimmt und der obligatorische Wassergraben ausgehoben. **(la)**



lords of the realm

286 · **386/486** · **VGA** · Super VGA · **Soundblaster** · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · **Maus** · Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Impressions
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

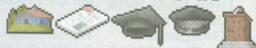
Freies RAM: min. 570 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten:
Nullmodem-Option. Detailliertes Design eigener Burgen.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.



Wir suchen einen Agenten aus und beordern ihn per Mausklick zu einem bestimmten Gebäude



CENTRAL INTELLIGENCE



Das Spiel zur Krise: Nicht nur auf Haiti und Kuba bangen die Insulaner-Diktatoren um die Macht. In Sao Madrigal (Prost!) bastelt der PC-Spieler an seinem Privat-Putsch.

Irgendwo in der Karibik. Der selbstgefällige Diktator von Sao Madrigal hat nach dem Abendessen noch ein paar Todesurteile unterschrieben. Jetzt sitzt er ein Gläschen Limonade schlürfend auf der Veranda und beobachtet verträumt den Sonnenuntergang. Die Grillen zirpen, ein Zuckerrohr knirscht - da beginnt plötzlich der Schußwechsel: Die Rebellen haben eine Mehrheit der Bevölkerung auf ihre Seite gebracht und zum überraschenden Putsch getrieben. Der Despot dankt dankend ab; der Exil-Präsident übernimmt wieder das Regierungsgeschäft.

Was herauskommt, wenn Programmierer zuviel CNN gucken, zeigt »Central Intelligence«. Dieses »Wie säge ich einen Insel-Diktator ab?«-Strategiespiel erinnert fatal an aktuelle Krisenszenarien, spielerisch gemahnt das CD-only-Projekt eher an das unsägliche »Midwinter«. Die Inselkarte vor Augen haben Sie Zugriff auf Agenten in den Bereichen Propaganda, Politik und Militär. Einzelnen Personen werden Aufträge zugeteilt: Zunächst kommandiert man die Untergrundkämpfer an interessante Orte, wo sie dann mehr oder weniger auffällig gegen die Regierung agieren. Stete Militäraktionen führen nicht zum Erfolg. Vorher kundschaftet man besser die einzelnen Lokalitäten genauer aus, besorgt sich Informationen, Material und setzt auch Bestechungsgelder ein. Der Ablauf ist abstrakt: Sie klicken sich an Landkarte und Personalakten vorbei; für die einzelnen Schauplätze in den Städten gibt es unscharfe digitalisierte Standbilder.



Vor Ort wählen Sie detaillierte Kommandos von der Spionage bis zur Erpressung aus

Wer das Kleingedruckte auf der Packungsrückseite liest, wundert sich, daß die Schachtel angesichts von soviel Selbstgefälligkeit nicht trieft: »Dank der ungeheuren Speicherkapazitäten einer CD-ROM, durch die es möglich ist, komplexe und realistische Szenarien zu entwickeln, wird Central Intelligence zur größten Herausforderung an Dein strategisches Können«, Zitat Ende. Jetzt darf mal kräftig gelacht werden, denn das eigentliche Spiel wirkt eher wie eine Low-Budget-Entwicklung: schludrig gezeichnet, unübersichtliche Icon-Steuerung - und statt »komplex« wäre »undurchsichtig« das passendere Adjektiv. Die CD wird nur durch den Einsatz gelegentlicher Zuguck-Animationen einigermaßen gefüllt, die technisch nicht gerade eine Offenbarung und für den Spielverlauf unwesentlich sind. **(hl)**

heinrich lenhardt

Das erste Putsch-Opfer ist der Spielwitz: Die verquere Benutzerführung in Verbindung mit der laienhaften Grafik flüstert einem geradezu ein warnendes »Spiel' mich nicht!« ins Ohr. Wer sich trotzdem überwindet und sogar die deutsche Anleitung klaren Geistes durchsteht (so flüssig formuliert wie eine EU-Agrar-Verordnung), wird kaum belohnt. Central Intelligence ist eines von diesen Dingern, bei denen es zwar irre viele Missionen gibt, die aber gleichermaßen wenig Spaß machen. Das abstrakte Rumrochieren von Agenten und Rebellen ist so trocken, daß es staubt.

Schwer zugängliches Fummelspiel mit hoher Überwindungsgrenze, das auch technisch keine Bäume ausreißt. Angesichts der Fülle an leckeren Alternativen im Strategiebereich eine höchst überflüssige Veröffentlichung.



central intelligence

286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster □ S'Blaster Pro □ General MIDI □ CD-Audio ■ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Ocean
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 588 KByte + 3 MByte EMS/XMS

Festplattenplatz: ca. 0,1 MByte

CD-Belegung: ca. 110 MByte

Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade.

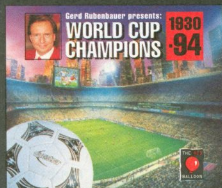
Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.





Aktiv-CD statt Matt-Scheibe

kick off



World Cup Champions & Shooting Stars 1930 – 94
Kat.-Nr. 76896-40026-2
DM 79,95*
*unverbindl. Preisempf.



Fußball – meisterlich in Szene gesetzt. Eine faszinierende Multimedia-Dokumentation über die Fußball-Weltmeisterschaften von 1930 bis 1994. Alles, was interessiert, in Schrift, Wort und Bild. Ein Muß für jeden Fußball-Fan.

See you soon.

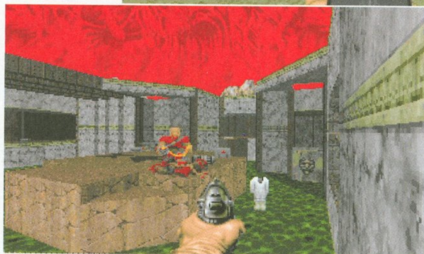
Im Vertrieb der

BMG INTERACTIVE Entertainment

DOOM 2
HELL ON EARTH



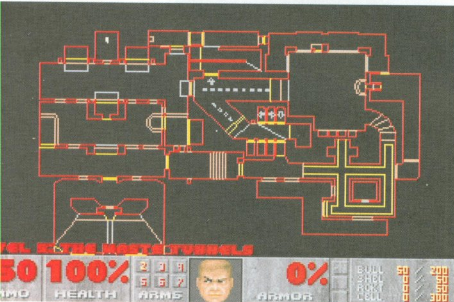
Zweite Runde für das PC-Kettensägenmassaker: Das neue Doom gibt sich grafisch noch etwas derber, aber spielerisch bietet es nicht viel Neues.


Doom 2 hat wesentlich mehr 3D-Elemente; darunter leidet aber die Spielgeschwindigkeit

Die Dämonen und Mutanten aus der Hölle haben in Doom 2 die Städte der Erde eingenommen

Mit »Doom« produzierte das amerikanische Softwarehaus »id« zwar nicht das meistverkaufte, aber wahrscheinlich das meistgespielte Computerprogramm aller Zeiten. Doom ist quasi der technische Standard, an dem alle anderen 3D-Spiele zur Zeit gemessen werden. Dank einer erfolgreichen Shareware-Version, Level-Editoren und einem Modem-Modus konnten sich die Programmierer mehrere Ferraris leisten und sind inzwischen bekannter als die Stars der etablierten Spielefirmen. Anscheinend ist in der id-Garage noch ein wenig Platz: Am 10. Oktober erschien weltweit »Doom 2«. Diesmal gibt es keine Shareware-Version und kein preiswertes »Bestell's direkt beim Programmierer«. Vielmehr kommt es in den USA als Vollpreisprodukt in die Geschäfte.

Auch die Fortsetzung mit dem Untertitel »Hell on Earth« simuliert einen Gebäudekomplex mit monumentalen Hallen, düsteren Katakomben, Säure-Kanalisation und Treppen ins Nichts. Alle Details, Marmorsäulen, Stahlwände und Lavatümpel werden auf Bewegung des Spielers hin in Echtzeit berechnet. Die »Hölle auf Erden« existiert nicht als Computergemälde, sondern als dreidimensionales Modell – der Prozessor kalkuliert alle Entfernungen, Lichtverhältnisse sowie Schatten und baut in Sekundenbruchteilen die jeweils aktuelle Ansicht auf. Die 3D-Engine ist bis heute ungeschlagen, so daß die Entwickler technisch kaum Modifikationen vornehmen mußten. Stattdessen konzentrierte sich id darauf, die bekannten Spielelemente (Räume, Monster und schwere Waffen) zu einer neuen, noch härteren Herausforderung zu arrangieren. Doom 2 erstreckt sich über 30 Gebäudekomplexe, die jeweils einen Level darstellen. Dazwischen verrät ein Statusbildschirm, wie erfolgreich Sie einen Abschnitt durchstöbert haben und wieviele Feinde und Gegenstände Ihrem Ein-Mann-Feldzug entkommen sind. Während eines Kampfes orientieren Sie sich über einen



Weiterhin unverzichtbar: Die Levelübersicht der »Automap«

winnie forster

Als konsequente und handwerklich souveräne Manifestation des gegenwärtigen Splatter- und Gewaltkults ist Doom für mich das wichtigste Computerspiel der 90er Jahre. Von »Zombie«- und »Alien«-Kino beeinflußt, plaziert sich das Marathon-Gemetzel zwar weit jenseits des guten Geschmacks, bietet aber für jeden Spieler einen Anreiz: Techniker ergötzen sich an den schnellen 3D-Routinen, der PC-Laie freut sich über die unkomplizierte Steuerung und das direkte Feedback der Doom-Benutzerführung. Ein spannenderes und präziser aufgebautes Baller-Abenteuer hat bisher kein Hersteller auf die Beine gebracht.

Obwohl sich an der Fortsetzung kein direkter Makel finden läßt, wird Hell on Earth zur kleinen Enttäuschung: Doom 2 ist mit dem billigeren Vorgänger spielerisch identisch, die zusätzliche Waffe (mit ihrer umständlichen Lade-Animation) wurde lieblos eingebaut und die Monsterdichte auf kaum mehr bewältigbare Werte erhöht.

Gäbe es nicht Dutzende von unautorisierten neuen Levels in Mailboxen, wäre Hell on Earth der geeignete Nachschlag für Söldner, welche die ersten drei Welten bis auf den letzten Winkel ausgeräuchert haben. Und gerade die neuen, sehr dreidimensionalen Stadt-Levels lassen Doom 2 auf kleinen 486ern plötzlich wieder ruckeln - das haben wir von den Turbo-Programmierern nicht erwartet

INDIZIERUNGEN UND VERBOTE

Das Spiel »Doom« steht in Deutschland auf dem »Index«, es ist von der »Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften« indiziert worden. Das bedeutet: Erwachsene dürfen es Jugendlichen unter 18 Jahren nicht mehr zugänglich machen. Um das zu verhindern, darf Doom in einem offen zugänglichen Geschäft nicht angeboten und in Preislisten und Anzeigen nicht erwähnt werden. Doom zu besitzen oder an einen Erwachsenen zu verkaufen, ist hingegen nicht strafbar.
Anders sieht die Lage beim Vorgänger »Wolfenstein 3D« aus – den haben Staatsanwälte bundesweit einziehen lassen, weil nationalsozialistische Symbole die Wände zieren. Auch wenn die Nazis die »Bösen« sind – Hakenkreuze in einem Spielzeug sind in Deutschland strengstens verboten. Deswegen darf Wolfenstein 3D niemandem in Deutschland angeboten werden; auch nicht per Modem oder als Importware.
Just das könnte auch dem ersten Doom noch zum Verhängnis werden. Einige Privatleute haben ein Verfahren angestrengt, weil sie auf der Landkarte in einem Bodenmuster ein Hakenkreuz zu sehen glauben. Die Staatsanwaltschaft war sich zu Redaktionsschluß nicht einig, ob das nun ein Verstoß sei oder nicht. Trotzdem wurden bei einigen Händlern Doom-Originale als Beweismittel beschlagnahmt.
Getreu dem Motto »Das können wir steigern« stellt sich id Software absichtlich gegen deutsche Gesetze und hat in die USA-Version von Doom 2 einige Wolfenstein-Levels (inklusive Hakenkreuze) eingebaut. Damit ist in jedem Fall der Verkauf oder die Weitergabe dieser Version verboten.
Speziell für den deutschen Markt soll es eine Version geben, die anstelle jener Stufen ein patziges »Sorry, Eure Regierung hat uns diesen Level verboten«-Schild enthalten soll. Wieso verzichten die Programmierer nicht einfach auf solche überflüssigen »Gags«?
Jedenfalls scheint es nur eine Frage der Zeit zu sein, bis Doom 2 ebenfalls indiziert wird. Deswegen wollen sehr viele Händler erst gar kein Risiko eingehen und nehmen Doom 2 nicht in die Lager- und Preislisten auf. Damit dürfte es recht schwer werden, eine Original-Version von Hell on Earth zu erhalten, was paradoxerweise den »Marktwert« auf Schulhöfen und in Raubkopiererkreisen nur noch weiter steigert.
Hier erreicht der Gesetzgeber mit gut gemeinten Beschränkungen und dem Jugendschutz das genaue Gegenteil seiner Bemühungen. (bs)



Autsch! Dieser Schuß saß!

Karriereknick eines Monsters: Früher war ich Endgegner, heute darf ich nur noch mittendrin auftreten...

Wer spielt denn da »Häschen in der Grube"?

Grundriß-Plan, der mittels eines Scanners (Sonderausstattung – muß erst gefunden werden) auch alle noch nicht besuchten Räume und Geheimgänge aufzeigt.
Doch in erster Linie sind Sie kein Forscher, sondern eine Kampfmaschine, die zwischen Untoten und Außerirdischen um das nackte Überleben kämpft. Als neue Monster haben Ihnen die Entwickler unter anderem »Sgt. Slaughter«, die wandelnde Schnellfeuerwaffe, hünenhafte Skelettkrieger und dick gepanzerte Kugelmonster gegenübergestellt. Endgegner des ersten Teils wurden in »Hell on Earth« zu gewöhnlichen Monster degradiert, die Ihnen jederzeit über den Weg laufen können. Daneben gibt es neue Super-Gegner, aber auch eine mächtige Energiepille, die sowohl den Rüstungswert, als auch Ihre Gesundheit nach oben schnellen läßt.
Ihre Fortschritte in Doom 2 dürfen Sie jederzeit speichern und das Spiel mit unendlich vielen Leben zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen. Wer nicht gerne alleine Monster jagt, kann per Modem zu zweit oder mit einem IPX-kompatiblen Netzwerk sogar zu viert durch die Katakomben streifen. Dabei läßt sich wahlweise mit- oder gegeneinander die Hölle aufmischen.

(Winnie Forster/bs)



im wettbewerb

Die 30 neuen Levels von Doom 2 sind eben nur 30 neue Levels; spielerisch hat sich in den zehn Monaten seit der Veröffentlichung des Vorgängers nichts getan. Da zeigt »System Shock«, wie man durch Kombination mit Rollenspiel- und Adventure-Elementen ein ganzes Stück mehr aus dem Genre herausholt. »Shadow Caster« legt auch Wert auf mehr Puzzles und ist im Fantasy-Genre angesiedelt. Der deutsche Doom-Verschnitt »The Hidden Below« kann es an Klasse keinesfalls mit den US-Vorbildern aufnehmen.

System Shock	89
Doom (indiziert)	85
Doom 2	**83**
Shadow Caster	79
The Hidden Below	58



doom 2 – hell on earth

286 · **386/486** · **VGA** · Super VGA · **Soundblaster** · **S'Blaster Pro** · **General MIDI** · CD-Audio · **Maus** · **Joystick**

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	id Software/GTI
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

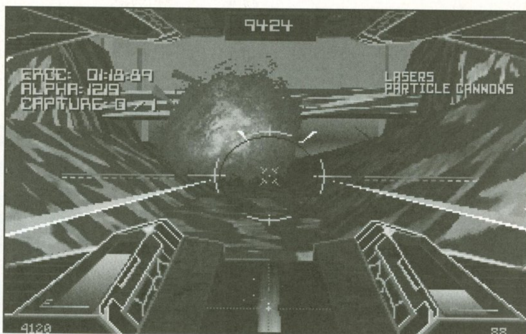
Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 16 MByte

Besonderheiten: Multi-Player-Modus per Modem (bis zu 2) und Netzwerk (bis zu 4 Spieler). Die geplante deutsche Version wird weniger Levels enthalten.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.



DELTA V



Mit dem Laser verschafft man sich freie Fahrt auf dem Daten-Highway

Kann rasante 3D-Grafik eine lahme Spielidee retten? Bethesdas SF-Rennspiel bietet viel Hektik, aber wenig Hirn.

Gemütliche Ausflüge in den Cyberspace? Das können Sie schnell vergessen. In der Zukunft bekämpfen sich nämlich große Konzerne in den digitalen Netzen. Professionelle Datendiebe flitzen mit virtuellen Raumschiffen durch die besagte Kunstwelt, dringen in die Systeme anderer Firmen ein und mopsen geheime Informationen. Natürlich hat jeder Konzern auch entsprechende Wächter, die den Eindringlingen den Digi-Raumer unter dem Cyber-Hintern wegschießen wollen. Die Sicherheitssysteme erproben die sogenannten »Netrunners«, die sich ein Kabel in die Stirn stöpseln und so Zugang zum Cyberspace haben. In Bethesdas neuem Spiel »Delta V« kämpfen Sie als ein solcher Netrunner um Ihr Überleben im Datennetz. Der langen Story kurzer Sinn: Delta V ist ein extrem schnelles Hindernisrennen mit viel K(r)ampf. Der frischgebackene Netrunner macht sich erst einmal im Simulator mit seiner futuristischen Rennmaschine vertraut. Im 24. Jahrhundert muß man nicht einmal mehr Gas geben, sondern sich nur dicht über dem Boden des an einen Graben erinnernden Netzes halten, das für die Geschwindigkeit sorgt. Je höher die Flugbahn, desto müder das Tempo – was bei dem engen Zeitlimit keine gute Wahl ist. Außerdem sind Sie in luftigen Höhen eine bessere Zielscheibe für die zahlreichen Sicherheitssysteme. Die Alternative: dicht über den Boden durchs virtuelle Netz rasen. Doch da gibt es zwei Probleme. Zum einen sorgt die Reibung in tiefen Lagen für eine stete Erwärmung Ihres Raumschiffs, was sich irgendwann fatal auswirkt. Zum anderen muß man ständig den vielen Hindernissen ausweichen: Von einfachen Säulen über sich auf- und abbewegende Blöcke oder an Korkenzieher erinnernde Schluchten ist einiges geboten, was die Panzerung Ihres Schiffes schnell zerkleinert. Fixe Reaktionen sind gefragt, wenn man das Ende der Strecke erreichen will.



Funksprüche vom Hauptquartier lenken während des Rennens ab


Das traurige Ende eines Netrunners

Ganz nebenbei bedrängen den Netrunner noch gegnerische Raumschiffe, die mehr oder weniger gut gezielte Schüsse abfeuern, aber durch ihre große Zahl nicht zu unterschätzen sind. An den oberen Rändern des Grabens sind Geschütztürme zu finden, die den Spieler unter Beschuß nehmen, sobald er sich in höhere Gefilde wagt. Immerhin stehen Laserkanonen, Torpedos und andere Errungenschaften der Waffentechnik zur Verfügung, um sich zu wehren. Hin und wieder tauchen Buchstabensysmbole auf, die durch Überfahren die Panzerung oder den Energiehaushalt stärken. Den angekündigten Mehrspieler-Modus suchten wir übrigens vergeblich; Sie müssen also alleine rasen.

Die Grafik sieht auf den ersten Blick spektakulär aus. Der Graben und die Hindernisse sind mit Texturen versehen, spezielle Algorithmen sorgen für unterschiedliche Licht- und Schattenverhältnisse. Die Strecke flitzt ziemlich

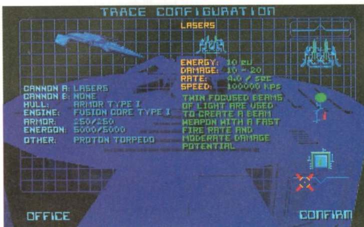


Die rechte Bildhälfte zeigt alle Details, links sehen Sie die Minimal-Einstellung

florian stangl

Er rennt und rennt und wenn er nicht terminiert wurde, rennt er immer noch. Das ist die Philosophie von Delta V, dem Verhalten mancher Autofahrer nicht unähnlich: Immer Vollgas und alles aus dem Weg räumen, was hinderlich ist. Doch spätestens nach dem dritten Level stellt sich der Spieler die entscheidende Frage, ob das alles gewesen sein könne.
Zugegeben, die Grafik sieht auf den ersten Blick toll aus. Doch liegt dort auch gleich der erste Hund begraben, denn um einigermaßen sicher um die Hindernisse zu kurven, ist das Tempo einfach zu hoch. Das zweite Problem ist die mangelnde Abwechslung. Verschiedene Farbtöne machen aus einem Eisgraben noch lange keine überzeugende Felsenstrecke.
Bei aller Vorliebe für flotte 3D-Grafik: Wenn die Steuerung träge und die Kollisionsabfrage stellenweise sehr dubios ist, greife ich lieber auf ein Autorennen zurück, das weniger futuristisch ist, dafür aber Spaß macht.

schnell am Spieler vorbei, oftmals zu schnell, um noch auszuweichen. So aufwendig der Kurs und die Objekte darin gestaltet sind, so lieblos sehen der Rest der Cyberwelt und die gegnerischen Objekte aus. Jenseits des Grabens herrscht gähnende Leere vor, die Bauwerke wie Geschütztürme und Radarstationen sind plumpe Anhäufungen von Polygonen. Gleiches gilt für die gegnerischen Schiffe, die ohne Texturen oder Schattierungen ein tristes Dasein fristen. Wenn die Texturen des Grabens oder die Licht- und Schatteneffekte bei schwächeren PCs abgeschaltet werden müssen, wirkt Delta V wie ein trostloser Verschnitt eines Flugs durch den Todesstern-Graben aus dem ersten »Krieg der Sterne«-Film. **(fs)**



Vor dem Rennen wird das Raumschiff mit Waffen und einer Panzerung verstärkt

delta V

286 · **386/486** · **VGA** · Super VGA · **Soundblaster** · **S'Blaster Pro** · **General MIDI** · CD-Audio · Maus · **Joystick**

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Bethesda
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer (Deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 600 KByte RAM + 3 MByte EMS

Festplattenplatz: ca. 24 MByte

Besonderheiten: Grafik-Detailstufe einstellbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

46

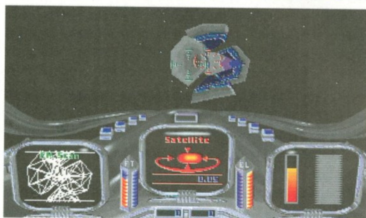


STAR CRUSADER



Star Crusader hat nicht die schönste Grafik, aber viel Action

Man nehme Spurenelemente aus »Wing Commander« und »TIE-Fighter«, vernachlässige etwas die Grafik und bastle satte 104 Missionen. Jetzt nur noch kräftig schütteln und schon kommt Gameteks neues Weltraum-Actionspiel dabei heraus.



Mit dem Scanner tastet man den feindlichen Satelliten ab und versucht, nicht entdeckt zu werden

Laserblitze zucken durchs All, Trümmer zerstörter Raumschiffe treiben umher und verzweifelte Piloten funken ihre Kollegen um Hilfe an. Wieder einmal ist im Weltraum die Hölle los, wenn sich verfeindete Völker in die Wolle kriegen. Die flotte Action ist bei »Star Crusader« in eine komplexe Handlung eingebettet. Ausgangslage ist der Expansionsdrang der Gorenes, die sich selbst als Befreier und Lehrer sehen und ihren Stempel unbedingt dem Rest der Galaxis aufdrücken wollen. Durchaus nachvollziehbar, daß die anderen Völker davon wenig begeistert sind und sich mit Gewalt wehren.

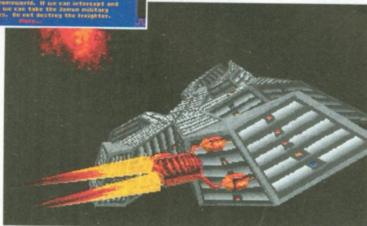
Der Spieler übernimmt die Rolle von Roman Alexandria, einem edlen Piloten, der zwar treu zu seinem Volk steht, aber nicht die Kolonisationsgier seiner Kollegen teilt. Der Ausgang des Spiels ist völlig offen und reicht von der Hinrichtung Alexandrias als Verräter über die Unterwerfung der Galaxis bis zum umjubelten Sieg eines Rebellen.

Nach der Auswahl eines der fünf Schwierigkeitsgrade steht als erstes eine kurze Lagebesprechung auf dem Programm. Alternativ verschaffen Sie sich mit der taktischen Karte einen Überblick der Lage und balgen sich im Simulator mit diversen Raumschifftypen herum. Die Besprechung beginnt mit einer Zusammenfassung der aktuellen Situation und geht dann in die Anweisungen für die erste Mission über. Dabei erklingen die Stimmen aller Beteiligten per hochwertiger englischer Sprachausgabe. Die Kommandeure und Piloten melden sich zu Wort, stellen Fragen oder geben Kommentare ab, doch geschieht dies ohne Zutun des Spielers.

Einer kurzen Zusammenfassung folgt der kleine Taktikteil von Star Crusader. Ist der Spieler erst einmal in den Rang eines kommandierenden Offiziers aufgestiegen, wählt er nicht nur, welcher Raumschifftyp geflogen wird. Sie entscheiden auch über Flügelmänner, weisen ihnen Schiffe zu und kommandieren Piloten für die Raumakademie ab, um für die Ausbil-



Bei der Einsatzbesprechung hören Sie alles per englischer Sprachausgabe

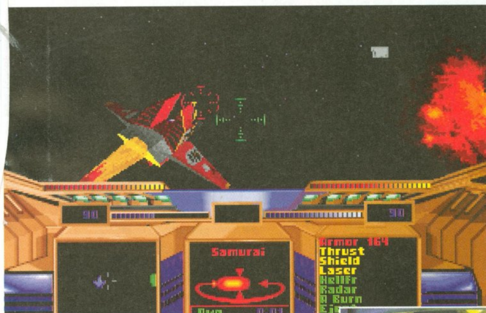

Während des Fluges kann die Außenansicht eingeschaltet werden



im wettbewerb

Privateer 90	90
TIE-Fighter	85
Wind Commander Armada	78
STAR CRUSADER	**77**
Wind Commander Academy	68

Eine spannende, komplexe und verzweigte Handlung ist der größte Pluspunkt von Star Crusader. Doch an die actionreichen Geschichte eines Handelsreisenden im Kilrathi-Universum von Privateer kommt Gameteks neues Spiel in Bezug auf Grafik und Abwechslung nicht heran. Unangefochten verteidigt TIE-Fighter den zweiten Platz, denn neben toller Optik und dem Star-Wars-Bonus hat sich LucasArts bei den spannenden Missionen einiges einfallen lassen. Die Stärken von Wing Commander Armada sind der ausgefeilte Mehrspieler-Modus und der Strategieteil. Der laue Aufguß Wing Commander Academy muß Star Crusader vorbeiziehen lassen.



Mit den Radarschirmen haben Sie den Gegner immer im Visier

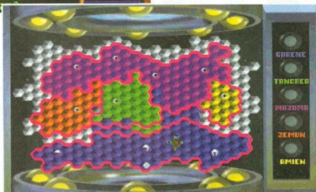
dung neuer Kämpfer zu sorgen. Fähige Kameraden betraut man mit speziellen Missionen, die defensiver oder offensiver Natur sind und von der Rettung gefangener Piloten bis zur Beschaffung für den Krieg wertvoller Materialien gehen.

Dann geht es auch schon in den Weltraum. Die Cockpits erinnern stilistisch an Wing Commander, sind aber alle unterschiedlich gestaltet. Nicht nur die Schiffe der Gorenes stehen zur Verfügung, sondern man fliegt auch mit gegnerischen Einheiten, sofern diese erbeutet wurden. Drei Bildschirme im Cockpit informieren Sie über alle Systeme des Schiffes, beobachten die Gegner oder spionieren feindliche Stationen und Satelliten mittels Scanner aus. In einem Menü wählt man nicht nur Funksprüche an die Staffelkameraden oder Schmähungen für die Gegner aus, sondern bestimmt auch die Energieverteilung, wie man es aus TIE-Fighter und X-Wing kennt. Volle Energie auf die Laser ist gut für einen harten Dogfight, doch wird man dann oft vom Gegner ausmanövriert, weil die eigene Beschleunigung nicht mehr ausreicht. Die Rückkehr zur Basis nach einer siegreichen Mission oder eine überstürzte Flucht erfolgt



mittels Hypersprung, für den das Raumschiff aber stillstehen muß. Um dann nicht von schießwütigen Gegnern oder Minen erledigt zu werden, wird der Schutzschirm kurzfristig überladen, da man ohnehin keine Energie für den Antrieb mehr braucht.

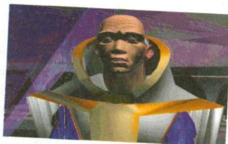
Zurück in der Basis wertet ein Vorgesetzter den Einsatz aus und es geht weiter mit der nächsten Besprechung oder einer Animationssequenz, die einen Wendepunkt der Handlung zeigt. Die Story ist alles andere als linear aufgebaut. Um alle der 104 Missionen zu spielen, müssen Sie hin und wieder auch mal eine Mission verlieren. Der Spieler bestimmt, ob Roman Alexandria ständig für die Gorenes fliegt oder sich den anderen Völkern anschließt, um gegen die Unterdrücker zu kämpfen.



Auf der taktischen Karte sehen Sie, ob Ihr Expansionsdrang erfolgreich ist

Die Missionen reichen vom simplen Aufklärungsflug über Spionageeinsätze bis zur Befreiung von gefangenen Kameraden. Die Steuerung klappt mit dem Joystick sehr gut, nur die komplizierte Tastaturbelegung sorgt anfänglich für Verwirrung. Doch nach einer gewissen Einarbeitungszeit geht das Umschalten der Monitore oder Auswählen der Gegner recht flott.

Eine grafisch abgespeckte Disketten-Version, auf der unter anderem keine Medaillen vergeben werden, ist in Vorbereitung. **(fs)**



Zwischensequenzen lockern die Handlung auf: Hier werden wir von einem Vorgesetzten zur Schnecke gemacht.

florian stangl

Die Programmierer sind ein ziemliches Risiko eingegangen, als sie so munter bei Origin und Lucas Arts geklaut haben. Immerhin haben sie sich auf die besten Elemente von Wing Commander und TIE-Fighter beschränkt und ein durchaus respektables Ergebnis erzielt.

Die Grafik ist zwar ein paar Lichtminuten hinter der Konkurrenz zurück, doch der Spielablauf hat Klasse. Die Raumschiffe steuern sich vorzüglich, es gibt Action satt und viele unvorhersehbare Entwicklungen, die den Verlauf der Handlung immer wieder verändern. Für die richtige Atmosphäre im Weltraum sorgen nicht zuletzt die Funksprüche der Kameraden, die nicht steril klingen, sondern bei höchster Gefahr wild durcheinander schreien und ein herrliches Chaos verursachen.

Durch Kleinigkeiten wie die Ausbildung von neuen Piloten, sehr eigenwillige Flügelmänner und die Möglichkeit, auch Raumschiffe des Gegners zu fliegen, gewinnt Star Crusader viel Tiefe.



star crusader

286 · 386/486 · VGA · Super VGA · Soundblaster · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · Maus

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Gametek/Take 2
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 550 KByte RAM + 1 MByte EMS

Festplattenplatz: 0 - 8 MByte

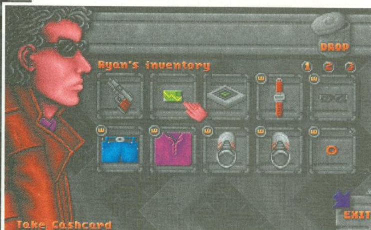
CD-Belegung: ca. 180 MByte

Besonderheiten: 104 Missionen; verzweigte Handlung mit verschiedenen Ausgängen. Abgespeckte Disketten-Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.







Im Inventar werden getragene Sachen durch ein »W« gekennzeichnet

Typische Dreamweb-Szene: Gleich fließt das Blut in Strömen

DREAMWEB

Die Hüter des Traumnetzes sind besorgt und rufen nach einem Helden. Der träumt sinnigerweise schlecht, tötet dafür aber umso besser.

Unser Protagonist heißt Ryan. Er ist jung, erfolglos, Barmann von Beruf und, ach ja, partiell wahnsinnig. Zumindest legt sein Tagebuch diese Vermutung nahe: Anfänglich in sauberer Handschrift gehalten, geraten die Schriftzeichen immer mehr zu verschmierten Hieroglyphen. Nein, Ryan träumt in letzter Zeit wirklich zuviel, und viel zuwenig Angenehmes. Kaum lesbare Eintragungen wie »Heute war kein guter Tag« lassen auf gewisse Probleme mit sich und der Welt schließen. Und weshalb vermerkt er gewissenhaft jeden Mord eines gewissen »Dealers« im Tagebuch? Aber still nun, schon wieder haben die Spinnen Netze über sein Kopfkissen gespannt und die Lichter zu pulsieren angefangen...

Die Anleitung zu »Dreamweb« ist stimmungsvoll geraten. Folgt man dem Rat der Designer und liest zuerst das »Diary of a mad? man«, so ist man schon vor Starten des Programms mitten drin in der Spielhandlung. Diese findet vor dem Hintergrund einer unter Dauerregen leidenden, total verdreckten Metropole statt – Philip K. Dick und Ridley Scott lassen grüßen. Nicht nur die Umwelt erinnert an »Bladerunner«, auch die Aufgabe leitet sich aus dem heimlichen Vorbild ab: Der einsame Held muß die in Unordnung geratene Welt wieder instandsetzen, indem er zum Killer wird und reihenweise Personen umbringt. Zum Glück hat man es bei Dreamweb aber nicht mit sensiblen Replikanten, sondern mit fiesen Abgesandten des Bösen zu tun. Deren Ziel ist es, das sogenannte Traumnetz zu übernehmen und so die Menscheit zu versklaven. Da die Hüter des Netzes das nicht wollen, beauftragen sie Ryan, dem finsteren Treiben Einhalt zu gebieten. Das Spiel beginnt im Anschluß an die letzte Seite des Tagebuchs mit einem Traum.

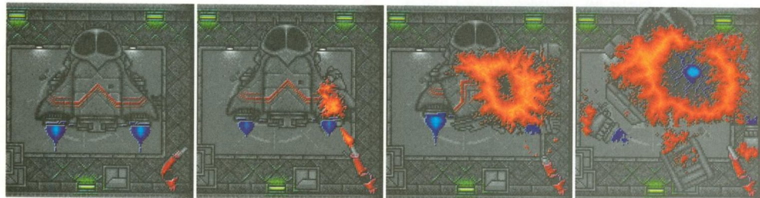
Nach dem Aufwachen wundert sich unser Held erstmal über die nicht ganz zeitgemäße Grafik: Weshalb ist die eigentliche Spielumgebung nur so klein geraten? Auch wenn die riesige Ryan-Figur links eine gewisse Funktion hat – zum Aufrufen einer Raumbeschreibung sowie des Inventars – kann sie



im wettbewerb

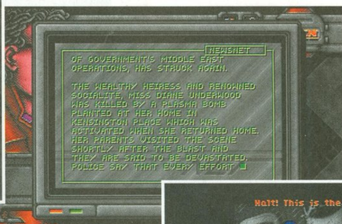
Dreamweb gehört zu den Spielen, die voll auf Atmosphäre setzen. Perfekt gelungen ist dies beim SF-Action-Adventure System Shock, der seine Splatterszenen in lupenreinem 3D zeigt. Beneath a Steel Sky ist ein konventionelles, aber stimmungsvolles Abenteuerspiel mit Comic-Beilage. Bloodnet und Dark Seed versuchen beide ihr Glück mit dem Übersinnlichem. Bei ersterem wurde gewagt »Cyberspace« mit Vampiren gemixt, bei letzterem blieb nach den Kosten für die Giger-Grafiken augenscheinlich kaum noch Geld für ein ordentliches Spieldesign übrig.

System Shock	89
Beneath a Steel Sky	78
DREAMWEB	**66**
Bloodnet	43
Dark Seed	37





So ein Schlamassel – und das soll mal ein Priester gewesen sein?



Per Computer bleibt man auf dem laufenden

Ryan, das war's dann wohl...

ihre Eigenschaft als Platzfüller nicht verbergen. Die Grafik ist so winzig und pixelig, daß sich die Programmierer verpflichtet fühlten, ein zuschaltbares Zoom-Fenster einzubauen. Schade nur, daß auch dieses etwas zu klein geraten ist.

Trotzdem, nach kurzer Eingewöhnung kommt man mit der Steuerung zurecht, zumal ständig angezeigt wird, worauf sich der Mauszeiger gerade befindet. Wann immer Sie an der momentanen Stelle eine Aktion ausführen können (hinlaufen, untersuchen, Gegenstand aufnehmen), wird dies ebenfalls verlautbart. Man bewegt sich allerdings nicht frei durch die Spielwelt, sondern geht immer nur zu bestimmten Objekten oder Ausgängen. Aufnehmbare Gegenstände verstaut man im Inventar, wo sie näher betrachtet oder benutzt werden. Behälter, wie eine Brieftasche oder eine Mikrowelle, lassen sich öffnen. In ähnlicher Weise wird beispielsweise ein Cartridge in ein Interface gesteckt, wonach per Computer darauf zugegriffen werden kann.

Mit anderen Personen führt man Gespräche, ohne aber Einfluß darauf zu nehmen. Die Spielwelt besteht aus mehreren Orten (wie der Wohnung der Freundin oder einem Hotel). Die meisten Schauplätze werden erst zugänglich, nachdem man einen Hinweis mit der entsprechenden Adresse findet.

Die eigentliche Aufgabe Ryans ist es, sieben Abgesandte des Bösen in Menschengestalt aufzuspüren und zu töten. Dazu bedient er sich meist seiner Pistole, je nach Lage der Dinge improvisiert unser Held aber auch. Man darf nun keine actiongeladenen Sequenzen mit reaktionsschnellen Mausbewegungen erwarten – es genügt, einigermaßen zügig den richtigen Gegenstand im Inventar anzuklicken. Die resultierenden Animationen sind ebenso gut gelungen wie extrem blutrünstig. Eigentlich müßte unserem Helden ständig eine Putzkolonne hinterherlaufen, die die ganzen Blutlachen wieder entfernt. Die (englische) Packung brüstet sich demzufolge auch mit einem »Ab 18«-Zeichen – berechtigterweise.

Die Rätsel und Puzzles sind alles andere als überwältigend schwierig geraten; den richtigen Gegenstand im Inventar zu haben und dann einzusetzen, genügt in der Regel. Dreamweb geht dadurch mehr in Richtung des Schlagworts »interaktiver Film«. Die gelungene Musikuntermalung und die satten Soundeffekte genügen diesem Anspruch zwar, die grafische Darstellung jedoch nicht im entferntesten.

Auf jeden Fall gelungen ist das beiliegende Tagebuch, das etwas in die Richtung der alten Infocom-Beilagen geht und zum Lösen zweier Puzzles notwendig ist. Spielstände lassen sich jederzeit speichern. Die demnächst erscheinende CD-ROM-Version soll kaum Festplattenplatz benötigen und durchgehende Sprachausgabe bieten. **(la)**

jörg langer

Peinlich, peinlich. Da will man als fleißiger Tester in Ruhe einige Stündchen probespielen, um sich eine fundierte Meinung bilden zu können – und löst aus Versehen gleich das ganze Programm. So viel Spaß mir Dreamweb gemacht hat: Eine Stunde fürs Installieren und Lesen des beiliegenden Tagebuchs, danach knapp fünf Stunden Spielzeit – das ist zu wenig fürs Geld. Die Puzzles verdienen oft ihren Namen nicht, so daß die in der nächsten PC Player erscheinende Komplettlösung auf eine einzige Seite passen wird.

Wäre das Spiel umfangreicher, hätte es durchaus einige Wertungspünktchen mehr verdient. Die auf den ersten Blick abstoßende Pixelgrafik kommt teilweise nett animiert daher. Es sind aber allein Musik- und Sounduntermalung, die eine dichte Atmosphäre erzeugen – selten sind mir bei einem Computerspiel stimmungsvollere Klänge untergekommen. Selten mußte ich aber auch brutaler vorgehen: Einem am Boden liegenden Halbtoten den Kopf wegzuschießen, ist wirklich nicht die feine Art.

Eine Mischung aus Splatter, Dark Fantasy und Science-fiction kann Sie begeistern? Sie sind bereit, für sechs Stunden Unterhaltung rund 100 Mark hinzulegen? Dann – aber auch nur dann – wird Sie Dreamweb nicht enttäuschen.

dreamweb

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Abenteuerspiel
Hersteller	Empire
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; sehr gut
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 580 KByte + 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 20 MByte

Besonderheiten: Wegen Gewaltszenen nicht für Kinder geeignet. CD-ROM-Version in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

66

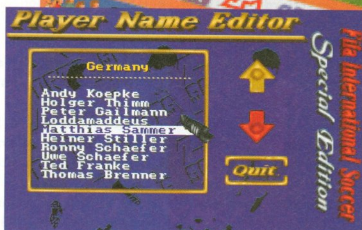


FIFA SOCCER

Die CD-ROM-Version des Fußball-Hits spricht ein Wörtchen mit: Sprachausgabe eines unsichtbaren Kommentators begleitet jeden Spielzug.



Auf 8-MByte-Systemen können Sie jetzt passende Spielkommentare per englischer Sprachausgabe zuschalten



Der neue Editor erlaubt Namensänderungen, aber keine Manipulationen der Talentwerte

Sportreporter pflegen oft eine Aura des Schreckens zu verbreiten. Wer vor einigen Monaten bei den WM-Übertragungen dem einlullenden Luschen-Duett Faßbender/Rummenigge lauschen durfte, weiß wieder die rhetorische Brillanz einer Haushaltsdebatte im Bundestag zu würdigen. In Sportspielen sind plappernde Kommentatoren hingegen der letzte Schrei. CD-ROM sei Dank lassen sich reichlich digitalisierte Phrasen ablegen, die dann zu passenden Spielsituationen aus den Lautsprechern ertönen. So geschehen bei Ascons Fußball-Strategieling »Anstoss WM-Edition«, wo Marcel Reif auf CD-ROM fachkundig Weisheiten von sich gibt.

Als erstes voll synchronisiertes Fußball-Actionspiel entpuppt sich die brandneue CD-Umsetzung von »FIFA Soccer«. Ein gewisser Tony Gubba kommentiert engagiert die Aktionen auf dem grünen Rasen. Leider nur in Englisch, aber dafür gut passend und sogar mit Nennung der individuellen Spielernamen. Zur ohnehin ordentlichen Soundkulisse kommt dieser Atmosphäre-hebende Plauder-Bonus dazu – aber erst auf Systemen mit insgesamt 8 MByte RAM. 4-MByte-Kicker müssen ohne den talkenden Tony ihre Steilpässe schlagen.

Zweites neues Feature ist ein Editor, durch den Sie die Namen aller Spieler ändern dürfen. »Echte« Nationalteams mit realistischen Kickern sind damit kein Problem mehr. Der Editor verweigert allerdings den Zugriff auf Talentwerte und Mannschaftsnamen. Dazu gibt's ein neues 3D-Intro und 11 knackige Musikstücke, die als Audio-Tracks auf der CD abgelegt sind. Ansonsten blieb alles beim alten: FIFA-CD spielt sich dynamisch und kurzweilig wie sein Disketten-Bruder.

Wer von seiner Floppy-Version aufs CD-ROM upgraden will, erhält nähere Informationen direkt bei Electronic Arts Deutschland in Gütersloh. **(hl)**

heinrich lenhardt

Heute im Stadion: Der PC-Weltmeister neu auf CD-ROM, dezent gegenüber der erfolgreichen Diskettenversion verbessert. Was kann da eigentlich schiefgehen?

Rein spielerisch hat sich nichts geändert. Der einzige Schnitzer des ansonsten sorgfältig designten Programms blieb auch erhalten: Manchmal dribbelt man die Abwehr kunstvoll schwindelig, operiert mit Querpässen und Hackentricks – aber der Keeper vereitelt jede Chance. Zwei Minuten später: Verlegenheits-Distanzschuß aus 40 Metern – Bumm, Tor.

Von diesem Lapsus abgesehen eine tadellose Sport-Simulation. Die neuen Sound-Features reichen zwar nicht für eine höhere Gesamtwertung, sorgen aber für einen netten Atmosphäre-Bonus.

Electronic Arts beweist, daß man mit Fußball auf CD-ROM technisch wesentlich mehr Aufwand treiben kann als bei »World Cup USA« und »Sensible Soccer«.



fifa international soccer

□ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ■ CD-Audio □ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut

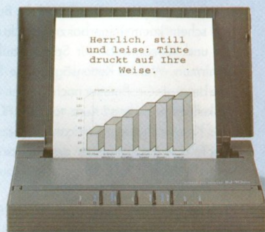
Freies RAM: min. 4 MByte (8 MByte für Sprachausgabe)
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

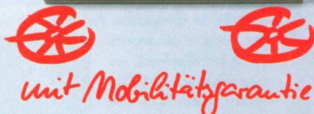
Besonderheiten: Namenseditor und englischer Sprachkommentar. Zwei Spieler dürfen gegeneinander oder zusammen spielen.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM und Digital-Joystick bzw. Game-Pad.



Kein Airbag, kein ABS, aber mit Mobilitätsgarantie: BJ-10sx, der Bubble-Jetter zum Laptop.





Wer viel auf Achse ist, sollte einen mobilen Drucker haben und sich diesen Namen merken: BJ-10sx. Keine 5,0 cm hoch, nur 1,7 kg leicht und kaum größer als eine A4-Seite druckt er mit seinem wiederaufladbaren Akku* mit einer Ladung bis zu 130 Seiten**. Als echter Bubble-Jetter natürlich mit Tinte und in präsentationsfreundlichen, overheadtauglichen 360 dpi. Dabei ist er mit 110 Zeichen in der Sekunde nicht nur sehr schnell, sondern auch so leise, daß Sie weder sich noch andere belästigen. Der BJ-10sx wäre nicht von Canon, wenn er nicht aus allen gängigen Softwareanwendungen, die in modernen PCs, Laptops und Notebooks zum Einsatz kommen, drucken könnte. Also: BJ-10sx anschaffen und ordentlich Druck machen!

* Akku als optionales Zubehör

** Standardbrief nach Dr. Grauert/VDMA

Canon Deutschland GmbH
Postfach 10 03 64, 41403 Neuss
Tel.: (0 21 31) 1 25-0, Fax: (0 21 31) 12 52 11

Canon

MAN VERSTEHT SICH BESSER

LOLLYPOP

My Girl Lollypop: Diese Puppe ist nicht von Pappe, sondern aus Holz – und stapft artgerecht hölzern durch acht stattliche Jump-and-Run-Levels. Schön anzusehende, gemächlich dahinscrollende Handbrems-Action.



Das Ziel aller Puppenträume ist das ebenso süße wie gefährliche Schlaraffenland

Ein wüster Monat: Der Grusel der Bundestagswahl scheint kaum steigerbar zu sein, da sorgen »Doom II« und »Dreamweb« für Splatter auf den PC-Bildschirmen. Welche Kettensägen-freie Software kann die besorgte Großmutter noch ruhigen Gewissens fürs Enkelkind erwerben? Kurz vor dem PC-Einstand seines Kampfroboters »Turrican« ließ Rainbow Arts eine Oase der Friedfertigkeit inmitten des Software-Dschungels sprießen, deren schwere Süße schon beim Namen beginnt: gestatten, »Lollypop«!

Die Puppe Lolly wird durch einen Blitzschlag zum Leben erweckt (...aber wenigstens wächst ihr keine lange Nase, wenn sie lügt). Ihr dringlichstes Anliegen nach der Befreiung aus der Starre ist ein Marsch ins Schlaraffenland, wo man sich gratis mit Süßigkeiten mästen kann (um dann dem schlimmsten aller Obergegner zu begegnen: Nur mit einem Kassen-Krankenschein bewaffnet gegen einen Zahnarzt, au weh...). Der Weg ins gelobte Land führt durch acht Levels, die ihrerseits in diverse Stufen unterteilt sind. Zwar kann Lolly die herumhuschenden Gegner töten (die Großmutter ist irritiert), doch hier werden lediglich niedliche Aufziehpuppen-Monster mit Lutschern beworfen (wir sind wieder beruhigt).

Gar gemächlich schreitet unsere Heldin auf Joystick-Kommando von dannen. Kein Vergleich mit dem D-Zug-Ambiente eines »Jazz Jackrabbit«. Zwar ist oft gut berechnetes, pixelgenaues Springen gefragt, aber eben mit der erwähnten Gemütlichkeit.



Haben wir alle vier Bildteile beisammen, kann das Duell mit dem Obergegner steigen. Dieser Kong steckt Dutzende von Lolly-Treffern ein, bevor er den Weg in den nächsten Level freigibt.

Lolly muß Ausschau nach zum Teil versteckten Schatzkisten halten. Die enthalten nicht nur die üblichen Extras wie Schußkraft-Verstärker oder Extraleben, sondern auch Schlüssel zu den Unterlevels. Die sollten wiederum fleißig durchkämmt werden, denn um den Endgegner einer Stufe zu Gesicht zu bekommen, müssen Sie alle vier Teile eines Bildes zusammenklauben. Man sammelt aber nicht blind jeden Plunder ein. Die Truhen geben mitunter auch Negativ-Objekte von sich, die bei Mitnahme unangenehme Nebenwirkungen wie Lebensverlust oder kurzzeitige Umpolung der Steuerung bescheren.

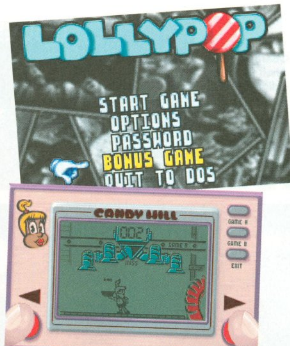


Die verlockende Kiste wird von einem Bösewicht bewacht

Sobald ein kompletter Level inklusive aller Abzweigungen und Obermonster geschafft wurde, ist es Zeit für ein Paßwort. In Zukunft können Sie damit die bereits geschafften Welten immer überspringen. Außerdem gibt es Bonuspunkte: Neben der Zeit







Nach erfolgreichem Durchspielen gibt's noch eine Lolly im LCD-Handheld-Stil als »Bonus Game« – nett

heinrich lenhardt

Macht Sie schon das Blinken eines Windows-Cursors nervös? Zucken Sie beim Lautsprecher-»Biep« erschrocken zusammen? Und Sie wollen trotzdem mal eines dieser Reaktionsspiele ausprobieren, obwohl die so ungesund aufregend sein können? Da hätte ich was für Sie... Lollypop ist das Baldrian unter den Actionspielen. Die hübschen Hintergründe werden in deutscher Beamtengeschwindigkeit behutsam gescrollt, was trotzdem für einen gehobenen Schwierigkeitsgrad sorgt. Sorgfältige Sprünge, stetes Ballern und vor allem ein Auge für versteckte Kisten und Level-Abzweigungen sind gefragt. Die Optik wird zum wesentlichen Motivationsträger; höhere Levels wie Geisterhaus oder Schlaraffenland sollte man gesehen haben.

Ich spiel's mal ganz gerne, aber wenn mir jetzt jemand Lollypop gewaltsam wegnimmt, werde ich deswegen keine depressive Phase bekommen. Mit seiner entwaffnenden Harmlosigkeit ist es für Action-Einsteiger oder Kids gerade richtig. Wer sich von einem Spiel in erster Linie Thrills und Spannung erwartet, lasse lieber davon ab.

wird auch die Anzahl der Monster verrechnet, die per Smart-Bomb abserviert wurden. Diese seit »Defender«-Tagen wohlbekannte Extrawaffe wurde (wegen des bösen kriegerischen Namens?) getarnt: Lolly knipst Bilder mit ihrer Kamera, deren Blitzlicht die Gegner pulverisiert (Anzahl der Bomben = Anzahl der Bilder auf dem Film; echt kreativ).

Im Options-Menü wählen Sie neben der Steuerung (die auch alle vier Feuerknöpfe des Gravis Game Pad unterstützt) die Anzahl der Leben. Wer sich mehr als drei Lollies gönnt, landet automatisch in der Trainingsstufe: Weiter als bis Welt 4 kommt man hier nicht. Immerhin hält jedes Püppchen drei Kollisionen mit Gegnern aus, bevor es den (Holz-)Löffel abgibt. Die ausgesprochen schön gezeichneten Levels wurden mit Parallax-Scrolling beglückt. Wem die Grafikkarte das Darstellen einiger zusätzlicher Objekte im Bildvordergrund mit Gerucke »dankt«, darf diesen optischen Effekt auf Tastendruck eliminieren. Das »Puzzle-Element« beschränkt sich auf das gelegentliche hin und her wandern mitten im Level: Haben wir etwa eine Kiste übersehen, in der ein Teil des Bilds liegt? Oft muß man erst nach Punkt B laufen, um dort den Schlüssel zu ergattern, der den Zutritt des Sub-Levels bei Punkt A erlaubt. Weniger niedlich als die Seitenstechen-erregend possierliche Packungsillustration ist der Schwierigkeitsgrad: Drei Leben sind bei ungestümer Spielweise rasch verbretzelt; zu allem Überfluß werden Sie ein Stück zurückgesetzt. Die nächste Lolly startet am zuletzt erreichten »Check«-Terminal. Wer diese Stationen durch Berührung nicht vorher aktiviert, muß womöglich ganz an den Levelanfang zurück. **(hl)**



Schliddrig wird's mit Eis und Schnee



Schlechtes Wetter tobt im Urwald – Lolly macht eine Biene kalt



im wettbewerb

Im Gegensatz zu Lollypop ist Zool 2 ein Vertreter der High-Speed-Abteilung – ideal für Hektiker. Eher in die Tempo-Mittelklasse gehört hingegen das spritzige Cool Spot. Den derzeit intelligentesten Geschicklichkeits-Test verdanken wir Dynamix' Lode-Runner-Comeback. Lollypop kann mit seinem eher bedächtigen Spielwitz dieses Feld nicht gerade aufmischen, sich aber deutlich von Belanglosigkeiten wie Doofus distanzieren.

Lode Runner	79
Cool Spot	76
Zool 2	69
LOLLYPOP	**61**
Doofus	47



lollypop

❑ 286 ■ 386/486 ■ VGA ❑ Super VGA ■ Soundblaster ❑ S'Blaster Pro ❑ General MIDI ❑ CD-Audio ❑ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Rainbow Arts
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Gemäßigter Diskettenschutz
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 567 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten:
Level-Anwahl per Paßwort.
High Scores werden gespeichert.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Digital-Joystick oder Game Pad.





JAZZ JACKRABBIT

Oberbösewicht Monsieur Shell sieht wie ein beleidigter Lateinlehrer aus

EPISODES

1 TURTLE TERROR
2 BALLISTIC BUNNY
3 RABBITS REVENGE
4 GENE MACHINE
5 THE CHASE IS ON
6 THE FINAL CLASH



Er ist ein Rammler mit Attitüde. Er hat eine Wumme in Karottenform. Und er ist angetreten, um einem Videospiel-Igel das Fürchten zu lehren.



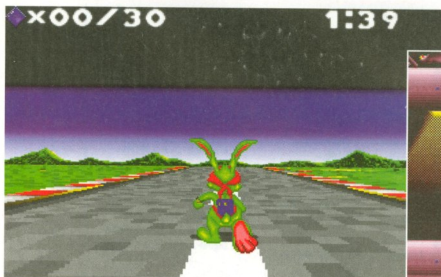
Wer das Surfboard hat, kann cool von dannen schweben

Die Erde ist eine Scheibe, die Sonne dreht sich um die Erde und auf dem PC lassen sich keine Actionspiele programmieren, die mit gestandenen Videokonsolen mithalten können. War da noch was? Ach ja, Epic Megagames hat ein Spiel herausgebracht, das zumindest letztere Behauptung entkräften kann. »Jazz Jackrabbit« nennt sich das gute Stück, das sich mit 13 Megabyte (Vollversion) auf der Festplatte breitmacht und passionierten Videospielern Kommentare wie »Ist das so wie Sonic oder was?« abringt.

Jazz ist ein Hase mit verwegener Heldenausstrahlung. Er hat ein diabolisches Grinsen ums Maul, die obligatorische Knarre in der gestählten Pfote und steckt voller Zorn: Die Schildkröte Devan Shell (nicht verwandt oder verschwägert mit der Öl-Gesellschaft) hat Jazzies Freundin Eva Earlong (die mit dem Wahnsinns-Augenaufschlag, den Plüschohren und dem kuscheligen Fell) verschleppt – nur wohin? Doch damit nicht genug. Shell ist mit seiner marodierenden Schildkrötenbande in die Galaxis eingebrochen. Nur Jazz kann das Universum noch retten... sprich: Keiner hatte uns eine intelligente Hintergrundgeschichte versprochen.

Nachdem Sie einen von vier Schwierigkeitsgraden wählten, steht der Hase mit der Wumme in der Wiese und harrt der Dinge, die da kommen. Die Dinge kommen von rechts in Form eines Gegners angerauscht – der Kontakt mit ihm wirkt sich negativ auf den Energiebalken unseres Hasen aus. Um derartig lästige Schildkröten aus dem Weg zu putzen, stehen Jazz diverse Waffen zur Auswahl. Zu Beginn des Spiels besitzt er lediglich seine gute, alte LFG-2000 (kennt doch jeder...). Die Munition für diese Waffe ist unbegrenzt. Doch wie es nunmal mit dem Standardschuß so ist: Sonderlich befriedigend ist er wirklich nicht.

Sammelt man ein »Toaster«-Extra auf, erscheint kein geheimer »After Dark«-Modus – nein, es gibt einen deutlich fetteren Schuß, der knifflig zu erwischende Gegner besser trifft. Noch besser ist die »RF-Missile«, die einen zweigeteilten Schuß abgibt – ein Teil zischt nach oben, der andere erwischt die Gegner am Boden. Besonders schick ist der »Launcher«, eine Art Handgranate mit deutlich höherer Durchschlagskraft. Nachschub für die feinen Extras gibt's im Zweier- oder 15er-



Unterwegs im Bonuslevel: »Auf der Fahrbahn läuft ein Hase in westlicher Richtung...«



Der gefiederterte Freund begleitet Jazz und ballert selbständig auf nahende Gegner

anatol locker

Ja, schnell. Wirklich schnell. Sogar richtig rasant. Hält man den Konkurrenten »Sonic the Hedgehog« dagegen, muß sich der PC-Hase vor dem Sega-Igel keineswegs verstecken. Es gibt jede Menge Extras, eine Menge versteckte Kammern zu entdecken und die Bonusrunden spielen sich flott.
Soll man sein Sega nun in die Ecke pfeffern? Gott bewahre, nein. Sonic spielt sich einfach ein Quentchen besser. So flott und bunt Jazz Jackrabbit auch sein mag, man wird manchmal den Eindruck nicht los, »Commander Keen auf Speed« vor sich zu haben – da stand die Geschwindigkeit vor der Spielbarkeit. Das merkt man, wenn in vollem Lauf plötzlich Gegner auf der Strecke auftauchen; bei Sonic hätte man eine Chance auszuweichen, bei Jazz rennt man voll rein.
Trotzdem: Epic Megagames legt eine sehr respektable Leistung vor, die Freunde von schnellen Geschicklichkeitsspielen auf jeden Fall ausprobieren sollten.

Pack. Hat man all seine Munition verballert, schaltet das Programm automatisch auf die Standard-Wumme zurück. Zusätzlich kann der Langohr-Rambo TNT als Smartbombe mißbrauchen und mittels »Rapid-Fire« die Schußfrequenz gewaltig erhöhen – soviel zur Bewaffnung eines durchschnittlichen Feld,- Wald- und Wiesen-Hasen.
Insgesamt bietet das Programm sechs Levels, die wiederum in je drei Stufen unterteilt sind. Der Weg unseres Helden führt über Rampen, Schrägen, Abgründe, Plattformen und Sprungbretter zum Ende der Runde. Hier erscheint dann eine Statistik, wieviel Prozent der Runde man erforscht, wieviele Gegner man abgeballert und wieviele Extras man eingesackt hat. Wer den versteckten Rubin im Level findet, kommt zusätzlich in eine 3D-Bonusrunde: Hier sieht man den Hasen von hinten auf einer Straße stehen. Das Ziel: Möglichst viele Saphire einsammeln (Sonic-Freunde sollten ähnliches kennen), um Punkte und Extraleben einzusacken.
Der erste Level von Jazz Jackrabbit ist Shareware, also sozusagen »Hase light«. Den kompletten sechsteiligen Hasenbraten, der für unsere Bewertung vorlag, gibt's für rund 80 Mark bei CDV und anderen gutsortierten Shareware-Händler. Frohes Mümmeln. **(Anatol Locker/hl)**



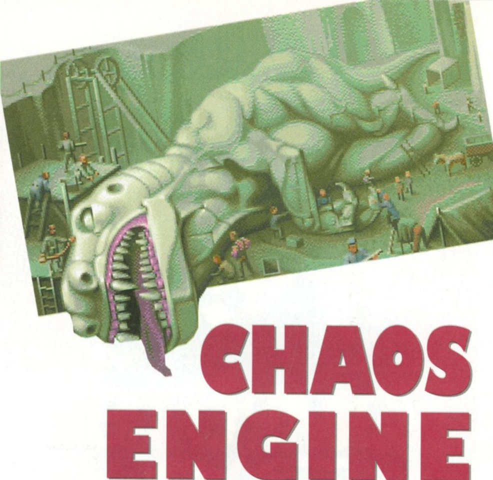
jazz jackrabbit

286 · **386/486** · **VGA** · Super VGA · **Soundblaster** · **S'Blaster Pro** · General MIDI · CD-Audio · Maus · **Joystick**

Spiele-Typ	Action/Geschicklichkeit
Hersteller	Epic Megagames
Ca.-Preis	DM 80,– (Vollversion)
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 2,5 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 13 MByte
Besonderheiten: Vier Schwierigkeitsgrade; sechs Levels direkt anwählbar. Spielstand kann jederzeit gespeichert werden.
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick oder Gamepad.







Zwischendrin werden Extrawaffen und -fähigkeiten gekauft



Im »Labyrinth« geht's schon heftiger zur Sache

CHAOS ENGINE

Ein alter Amiga-Hut steht auch dem PC recht gut. Die legendären Bitmap Brothers setzten ihre abwechslungsreiche Simultan-Ballerei endlich für MS-DOS um.

Wilde Experimente haben zum Enstehen einer seltsamen Maschine geführt, die immer weiter wächst und alles Greifbare versklavt und manipuliert. Aus harmlosen Fröschen werden so grausige Springmonster, aus friedlichen Menschen mordlüsterne Frankenstein-Ableger. »So kann das nicht weitergehen!«, denkt sich ein furchtloser Söldnertrupp und bildet ein waffenstrotzendes Duo, das der »Chaos Engine« zu Leibe rücken will. Natürlich nicht durch gutes Zureden oder Erforschen etwaiger Ursachen, sondern durch möglichst tötungseffizientes Umsichschießen.

Die sechs wählbaren Söldner unterscheiden sich in den Kategorien Ausdauer, Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Wenn man alleine spielt und der Computer automatisch den Kumpanen übernimmt, kommt noch die Intelligenz als wichtiger Faktor hinzu. Schnelle Charaktere können besser ausweichen, ausdauernde mehr Treffer einstecken und intelligente Computersöldner stürzen sich weniger dumpf in die feindliche Schußlinie. Außerdem verfügt jeder Charakter über eine bestimmte Grundwaffe sowie eine Spezialfähigkeit. Letztere kann der Einsatz einer Bombe sein, aber auch das Verarzten von Verwundungen oder der Aufruf einer Karte. Wer eine bestimmte Spezialität bei seinem Lieblingssöldner vermißt, kann diese im späteren Spielverlauf hinzukaufen.

Die zu befreiende Region teilt sich in vier Welten auf, die aus jeweils vier Levels bestehen. In jedem Abschnitt muß eine bestimmte Anzahl von sogenannten »Nodes« aktiviert werden, die dann der Maschine Energie abzapfen und den Ausgang zum nächsten Level öffnen. Zu Beginn sind die Gegner noch langsam und schmeißen allenfalls mal mit einem Stein. Kein Problem für unsere Söldner, die gleich kräftig um sich schießen und für jeden beseitigten Gegner eine Geldprämie bekommen – sofern sie schnell genug die erscheinende Münze einsammeln. Auch sonst liegt viel herum: Lebensenergie-Spender, Schlüssel und diverse Bonusgegenstände. Das kann ein zusätzliches Bildschirmleben sein, eine von drei verschiedenen Smart-Bomben oder auch eine »Ladung« für die Spezialfähigkeiten, die der Söldner mit sich herumschleppt.

Während man zu Beginn mehr oder weniger ziellos drauflosballern kann, werden schon bald bestimmte Strategien not-

jörg langer

Guten Morgen: Über ein Jahr haben sich die Programmierer für diese Amiga-Umsetzung Zeit gelassen und möbeln dann nicht mal die Grafik auf. Trotzdem macht das Bekämpfen der Chaos-Maschinerie Freude: Blitzschnelle Reaktionen müssen mit taktischem Vorgehen und klugem Extrawaffen-Kauf verbunden werden, um bei dem teils extrem schwierigen Spielgeschehen nicht das Nachsehen zu haben.

So sehr die 16 Levels mit Fallen, Spezialgegenständen und Geheimräumen gespickt sind – es mangelt an grafischer und spielerischer Abwechslung. Innerhalb einer Welt kommen ab und zu neue Monster dazu, das war's aber auch schon.

Erst mit zwei menschlichen Spielern zeigt Chaos Engine seine wahre Stärke. Nach jedem abgeschossenen Monster hetzt man zum zurückbleibenden Goldstück, will mehr Extras einsammeln und sich sich natürlich besser ausrüsten. Trotzdem ist man zur ständigen Zusammenarbeit gezwungen (»Ich nehm' den oben, du sicherst unten!«) oder sogar darauf angewiesen, vom überlebenden Partner gnädigerweise ein neues Bildschirmleben gekauft zu bekommen.



im wettbewerb

Cannon Fodder (indiziert)	75
Dark Legions	73
CHAOS ENGINE	72
Archon Ultra	70
Alien Breed	58

Chaos Engine basiert auf der Idee der alten »Gauntlet«-Spielautomaten. Eine ähnliche Ballerei mit Monstergeneratoren und Zwei-Spieler-Modus bietet lediglich Alien Breed von Team 17. Wenig Abwechslung beim Level-Design und ein übertrieben frustiger Schwierigkeitsgrad verweisen dieses Programm aber auf die Plätze. Wer generell Actionspiele mit starkem strategischem Einschlag schätzt, hat weitere Alternativen. Cannon Fodder (in Deutschland mittlerweile indiziert), Archon Ultra und Dark Legions testen gleichermaßen Reflexe wie auch Großhirn.





Eklig: Riesenhände wollen uns im »Fortress« an die Gurgel



Die erste Welt »Forest« bietet recht einfache Gegner



Ein Roboter wird in den »Cellars« kräftig beharkt

wendig – die bösen Monster kommen von beiden Seiten gleichzeitig oder sind einfach zu stark, um kurzerhand in den Computergegnerhimmel geblasen werden zu können. Also stellt man sich Rücken an Rücken auf, sucht Deckung hinter Wänden oder tritt den taktischen Rückzug an. Das Spiel findet auf drei Ebenen statt, so daß ein am Boden stehender Söldner nicht auf Monster schießen kann, die sich ein Stockwerk weiter oben befinden. Dazu muß man schon Bomben einsetzen – oder aber die richtige Treppe finden, um an den lästigen Unhold heranzukommen.

Nach jedem bewältigten Abschnitt verrät das Programm ein zwölfstelliges Paßwort, in dem die Werte beider Söldner für kommende Missionen kodiert sind. Das ist zwar besser als gar nichts, aber warum der Spielstand nicht einfach auf die Festplatte geschrieben wird, wissen nur die Bitmap Brothers. Alle zwei Levels können Sie das sauer erkämpfte Geld in bessere Charaktereigenschaften und Zusatzausrüstung investieren. Neben weiteren Extra-Ladungen oder neuen Spezialfähigkeiten gibt es auch eine Verbesserung der Grundwaffe. Eine aufgemotzte Pistole läßt dann auf einmal große rote Schüsse los, die durchschlagskräftiger sind als ein anfänglicher Raketenwerfer.

Die Hintergrundgrafiken der einzelnen Abschnitte sind nicht allzu umwerfend geraten, dafür können viele Monster gefallen. Da gibt es winzige orangefarbene Wichte, die aber mächtige Feuerbälle loslassen. Schwarze Farbkugeln hüpfen unschuldig herum und zerplatzen bei Beschuß in gefährliche »Satellitentröpfchen«. Auch überlebensgroße, hyperaggressive Hände oder Gegner, die ohne Treppe zwischen den einzelnen Höhenstufen wechseln können, machen den Nachwuchs-Rambos zu schaffen.

Der Schwierigkeitsgrad von Chaos Engine ist recht hoch angesiedelt: Joystick-Neulinge oder Actionspiel-Hasser werden wohl kaum genug Motivation entwickeln können, um auch nur die erste Welt durchzuspielen. Da sich die Computer-Partner nicht sensationell schlau anstellen, macht Chaos Engine erst zu zweit richtig Spaß. (la)

ACHTUNG: GRAFIK-BUG!

Alle Besitzer einer Grafikkarte mit Tseng-Chipsatz sollten sich vor dem Kauf von Chaos Engine schriftlich zusichern lassen, das Programm notfalls umtauschen zu können. Es besteht nämlich die Möglichkeit, daß es mit Tseng-Karten zu störenden Grafikfehlern kommt.
Im Install-Programm gibt es zwar die Einstellung »Tseng-Chipsatz«, aber damit ließ sich das Programm auf keinem unserer Redaktionsrechner starten. Durch Aufruf mit »chaos /f« verschwanden auf unserem Testgerät zwar die Grafikfehler, doch nach kurzer Zeit wurde der Bildschirm vollkommen schwarz – weiterspielen unmöglich.



chaos engine

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Renegade
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	Erträgliche Codeabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 590 KByte + 0,5 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 1,5 MByte

Besonderheiten: Ideal für 2 Spieler gleichzeitig. Sechs Spielfiguren mit unterschiedlichen Fähigkeiten.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und VGA.



MICROSOFT GOLF 2.0



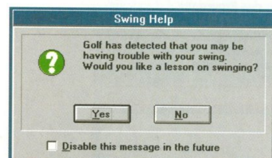
Je höher die Windows-Auflösung, desto mehr Anzeigen passen gleichzeitig auf den Bildschirm. Schon bei 800x600 Bildpunkten gibt sich Microsoft Golf 2.0 äußerst aufgeräumt.

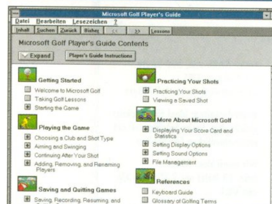
Was dem DOSler sein »Links«, ist dem Windows-Verehrer sein »Microsoft Golf«. Die neue Ausgabe der Edel-Sportsimulation bietet sanfte Verbesserungen im Detail.

Als im Dezember 1992 die Erstausgabe von PC Player erschien, testeten wir »Microsoft Golf«, die Windows-Adaption von Access Softwares »Links«. Das hohe spielerische Niveau rühmte unser Boris Schneider schon damals, doch in einem prophetischen Anfall meckerte er: »Ideen für eine 2.0-Version hätten wir viele: Golfturniere übers Netzwerk, volle Links-Pro-Unterstützung mir Recorded Players...«. Schlappe zwei Jahre später wurde unser kleines Stoßgebet erhöhrt und Microsoft veröffentlicht die Version 2.0 seines Windows-Golfs. Auf einen Netzwerk-Modus müssen wir weiterhin verzichten, doch an die gewünschten Recorded Players und so manche andere Verbesserung im Detail haben die Programmierer gedacht.

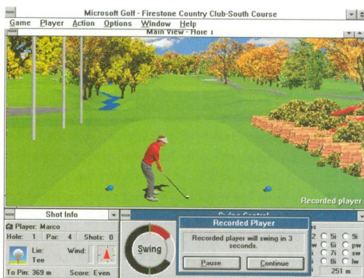
Steuerung und Spielablauf blieben unangetastet. Warum auch groß herumbuchseln; schließlich gilt die Links-Engine als besonders ausgereift und realistisch. Gespielt wird jetzt auf dem Firestone-Kurs; Abwechslung ist käuflich. Alle Kursdisketten, die für Links Pro erhältlich sind (aktueller Stand: neun Stück), lassen sich auch in Microsoft-kompatible Fairways wandeln. Wichtigste inhaltliche Ergänzung ist das Aufzeichnen eines Spielstandes als »Recorded Player«. Der Kniff: Das Programm speichert in einer wenige KByte großen Datei die physikalischen Daten eines Schlages und kann ihn in einer weiteren Partie wieder reproduzieren.

Kopieren Sie Ihre Datei auf eine Diskette und schicken Sie diese einem Freund zu. Er kann dann eine ganze 18er-Runde lang gegen Ihren Spielstand antreten, als würden Sie leibhaftig am selben Computer gegen ihn spielen.





Microsoft Golf sieht alles und weiß alles. Unbedarfte werden in Trainingslektionen geschubst, um die knifflige Steuerung zu perfektionieren.



»Recorded Players« sind die intelligenteste Computergegner-Idee der Sportspielgeschichte

Ansonsten hat sich Microsoft vor allem um die Einsteiger-Freundlichkeit gesorgt. Die Hilfstexte wurden erweitert, das Programm wacht mit Argusaugen über Ihre Leistungen. Dezimiert Ihr Schwung Grasbestand und Käfer, ohne dabei den Ball nennenswert weit zu schlagen, meldet sich prompt eine besorgte Dialogbox: »Sie scheinen Probleme mit Ihrem



im wettbewerb

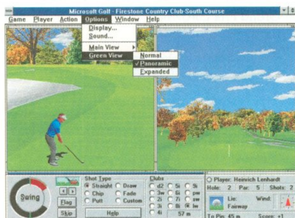
Jenseits der Achse Links Pro (DOS) und Microsoft Golf (Windows) regte lange Zeit wenig Golf-Widerstand. Letzten Monat ließ Electronic Arts mit PGA 486 allerdings einen High-End-Knaller für CD-ROM vom Stapel, der grafisch neue Maßstäbe setzt und Einsteiger-freundlicher ist. Nick Faldo (seit kurzem auch unverändert grottig auf CD-ROM erhältlich) verteidigt erfolgreich die Rote Laterne. Zum Jahreswechsel wird es ohnehin wieder enger auf dem Festplatten-Grün, denn dann will U.S. Gold seinen CD-ROM-Titel World Cup Golf nachschieben.

Links 386 Pro	90
MICROSOFT GOLF 2.0	**88**
PGA Tour Golf 486	85
Microsoft Golf	85
Nick Faldo's Golf	34

heinrich lenhardt

Naja, warum Microsoft volle zwei Jahre gebraucht hat, um die »Recorded Player«-Funktion von Links 386 Pro einzubauen und ein paar neue Hilfe-Texte zu tippen, soll Bill Gates mal seiner Schwiegermutter erklären. Fakt ist, daß bei der dezenten Verbesserung eines guten Programms etwas noch Besseres herauskommt – aber nichts grundlegend Neues.
Bei der Version 2.0 werden immer noch nicht alle Wunschzettel-Punkte berücksichtigt. Kein Netzwerk-Support, keine verschiedenen Turnier-Modi und nur ein einziger Golfkurs in der Grundausstattung – darüber wird sich höchstens Electronic Arts freuen, die mit dem schicken PGA Tour Golf 486 eine ernstzunehmende Alternative bieten.
Elementare Fortschritte gegenüber Links Pro sucht man vergeblich; DOS-Puristen werden nicht zum Umstieg genötigt. Aber wer schon immer gerne seine Nase in Windows steckte, bekommt hier die absolut beste Golf-Simulation für seinen Betriebssystem-Aufsatz geboten.

Schwung zu haben. Wollen Sie gleich eine Hilfslektion zu diesem Thema studieren?«. Wer in Ruhe weiter vor sich hin stümpern will, darf diesen Nörglerdienst auch dauerhaft abschalten.
Wer Windows in einer höheren Auflösung als 640x480 Bildpunkten laufen läßt, kann bei Microsoft Golf lustig die einzelnen Anzeigen umarrangieren. Feste Bildschirm-Layouts für höhere Auflösungen sind gespeichert – es wäre ja auch ein Jammer gewesen, wenn Sie sich den teuren 17-Zöller nur wegen eines doofen Spreadsheets gekauft hätten. **(hl)**



Das schöne Panorama wird mit Bildaufbau-Wartepausen nach jedem Schlag erkauft

microsoft golf 2.0

286 · **386/486** · VGA · **Super VGA** · **Soundblaster** · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · **Maus** · Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Microsoft
Ca.-Preis	DM 160,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

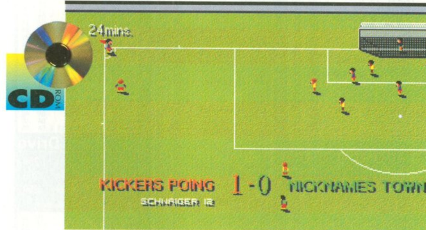
Besonderheiten: Windows-Umsetzung von Links 386 Pro. Kompatibel zu den Links-Kursdisketten.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.



SENSIBLE SOCCER

CD ROM



Wirkt vertraut und leicht angestaubt

Masse bedeutet natürlich nicht automatisch Klasse, aber die eklatante Unterbelegung auf dieser CD läßt jedes Laufwerk gereizt surren. Nur ein gutes Megabytchen ist bei »Sensible Soccer« gefüllt.

Das CD-ROM dient bei der Umsetzung des letztjährigen Fußballhits offensichtlich nur als billiger Datenträger. Nicht einmal für eine schäbige Bonus-Intro hat's gereicht; dafür blieb uns die Handbuchabfrage als Kopierschutz erhalten – na toll. Beim Spiel wurde wenigstens die bis dato jüngste Version 1.2 der »International Edition« berücksichtigt.

Wuselige Fußball-Action mit Hang zur Hektik, aber höchst kurzweilig. **(hl)**



In technischer Hinsicht der Witz in Tüten: Zwar werden bei der »International Edition« ein paar Regeldetails verbessert, die Vorzüge der CD aber in keinster Weise ausgenutzt. Pfui! Wegen dem »Zahn der Zeit«-Faktor schrumpft die Gesamtwertung gegenüber der vor eineinhalb Jahren getesteten Diskettenversion um ein paar Prozentpünktchen. Die Spielbarkeit ist trotz Minimalsteuerung (nur 1 Feuerknopf belegt) ungebrochen gut. Hat man sich mit dem rasanten Ablauf einmal vertraut gemacht, kann Sensible Soccer immer wieder begeistern – vor allem im Zwei-Spieler-Modus. Einsteiger und Liebhaber gediegener Grafik sind jedoch bei »FIFA Soccer« besser aufgehoben.

sensible soccer

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ❏ Super VGA ■ Soundblaster ❏ S'Blaster Pro ❏ General MIDI ■ CD-Audio ❏ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Renegade
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch, befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 578 KByte

Festplattenplatz: ca. 0,1 MByte

CD-Belegung: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Außer ein paar Team- und Regeldetails keine Verbesserungen gegenüber der Disk-Version.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM und Digital-Joystick.





Wie gehabt: Wirre Menüs mit dem World-Cup-Köter

CD ROM

WORLD CUP USA '94

Wer interessiert sich eigentlich noch für die Fußball-WM? Zumindest die Marketingstrategen von U.S. Gold, denn kaum ist das Turnier vorbei, erscheint das dazugehörige Spiel auf CD-ROM. »World Cup USA '94« ist anscheinend genauso anhänglich wie Berti »Vom Trainerstuhl müßt Ihr mich schon losmeißeln« Vogts.

Rein inhaltlich hat sich nichts bei dem flotten Gekicke mit der soliden Steuerung getan. Schmucklose Grafik und wirre Menüs sind ebenfalls wohlbekannte Features. Die CD wurde mit rund hundert MByte ziemlich belanglosen und wenig spektakulären Intro-Animationen vollgepackt. Als unmotivierte musikalische Beigabe gibt es zudem zwei Audio-Tracks von den Scorpions: »No pain no gain« ist das Motto aller Käufer, die das Spiel nur mit viel Gefummel auf ihrem System zum Laufen kriegen. Hinlänglich bekannt ist die labbrige Hit-Schnulze »Under the same sun«, die sich anhört wie der luxemburgische Beitrag zum nächsten Grand Prix Eurovision. **(hl)**



Im Gegensatz zu Sensible Soccer ist die CD hier etwas besser ausgelastet. Vom Scorpions-Gedröhne und den schwachen Bonus-Animationen wird das Spiel jedoch keinen Deut besser.
World Cup USA ist und bleibt ein solider Kick der gehobenen Mittelklasse, aber wer auf die CD-ROM-Fassung extra gewartet hat, dürfte ziemlich enttäuscht sein. Der Atmosphäre-Bonus, den die Disketten-Fassung letzten Sommer noch einheimsen konnte, ist mittlerweile natürlich längst dahin.

world cup usa '94

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ❏ Super VGA ■ Soundblaster ❏ S'Blaster Pro ❏ General MIDI ■ CD-Audio ❏ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	U.S. Gold
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch, befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 602 KByte + 1 MByte EMS/XMS

Festplattenplatz: ca. 3 MByte

CD-Belegung: ca. 150 MByte

Besonderheiten: Neue Intro-Animationen und zwei CD-Musik-Tracks von den Scorpions.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Digital-Joystick.



BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

Weck' den Trappatoni in Dir: Die Mutter aller deutschen Fußballtrainer-Simulationen schlägt zurück! Mit dem 3. Teil seiner »Bundesliga-Manager«-Serie betreibt Software 2000 ungehemmte Icon-Inflation.

Vor rund einem Jahrzehnt kam der englische Spieldesigner Kevin Toms auf eine verwegene Idee: Wie wäre es denn mit einer Fußball-Simulation, bei der man gar nicht aktiv in den Matchablauf eingreift? Sondern nur als Manager und Trainer für den richtigen Kader und den Einkauf neuer Spieler sorgen muß? Aus dieser ein wenig bizarr anmutenden Idee resultierte »Football Manager«, ein seinerzeit richtungsweisender Bestseller.

Seit den Kindertagen dieses Genres hat sich einiges getan. Der deutschsprachige Markt wird seit Jahren kompetent mit Produkten einheimischer Programmierteams versorgt, die für realistische Regeln und Bundesliga-Teams sorgen. Immer mehr spielerische Details vom Stadionausbau bis zur Mannschaftssitzung kamen dazu; bei »Anstoss WM-Edition« auf CD-ROM wurden sogar technische Finessen wie Sprachausgabe geboten. Nach langer Wartezeit kontert jetzt Software 2000: Die Macher von »Bundesliga Manager Professional«, dem erfolgreichsten deutschen Computerspiel aller Zeiten, ließen sich mit der Fortsetzung reichlich Zeit. Sie hört auf den schönen Namen »Bundesliga Manager Hattrick«, wurde auf dem Amiga entwickelt und nach langen Monaten banger Wartezeit endlich für den PC umgesetzt.

Der Scout hält nach Spielern mit denen von Ihnen angegebenen Talenten Ausschau. Praktisch – damit wird das wöchentliche Abklappern der Transferliste überflüssig.

Der neue Bundesliga Manager sieht auf den ersten Blick so aus wie der Gewinner eines Wettbewerbs zum Thema »Wer hat die meisten Funktionen?«. Der Detail-Overkill schlägt sich auch in der verschlungenen Bedienung nieder: Die paar Dutzend Icons, die Sie vom Hauptbildschirm aus angrinsen, wollen erst mal seelisch verarbeitet werden. Im Prinzip geht es ja nur darum, eine erfolgreiche Mannschaft aufzubauen und die Vereinsfinanzen im Griff zu halten. Sehr beruhigend, denn die erste Kontaktaufnahme erinnert an ein garstiges Etwas aus dem Heer der Finanzbuchhaltungs-Software.

Das Hauptmenü ist nichts für schwache Nerven. Immerhin läßt sich die Anordnung der Icon-Großfamilie beliebig arrangieren.

Der Schwierigkeitsgrad ist ebenso einstellbar wie die Anzahl der Mitspieler und die Startliga des Vereins Ihrer Wahl. Müßiggänger ohne Ehrgefühl entscheiden sich für den Dilettanten-Modus mit einem Spitzenteam, bei dem das Bankkonto immer wieder automatisch aufgefüllt wird. Ernsthafte Spieler wählen hingegen die Amateurliga als Start Ihrer langfristigen Train-

im wettbewerb

Anstoss WM-Edition (CD)	86
FIFA Soccer	85
BUND. MANAGER HATTRICK	**75**
Manchester United Champions	63
Premier Challenge	31

Das lange erwartete neue Programm von Software 2000 steckt in punkto Detailfülle jeden Konkurrenten in die Tasche. Bei der CD-Version der WM-Edition unterstreicht »Anstoss« nicht nur seine Stärken bei Grafik, Sound und Bedienung. Dem todernsten Bundesliga Manager Hattrick fehlt es auch an den dezenten Prisen Ironie und Spaß an der Freud', die den Konkurrenten auszeichnen. Abgeschlagen gurkt das englische Premier Challenge herum.
Wenn statt Trainer-Strategie handfeste Fußball-Action Ihr Begehr' ist, raten wir zu FIFA Soccer. Den Test der neuen CD-Version finden Sie in dieser Ausgabe. Auch beim jüngsten Manchester-United-Spiel ist Selberkicken angesagt, zusätzlich mit einer Prise Trainer-Management.



Bis zu vier Spieler können mitmachen; jeder betreut seinen eigenen Verein

erkarriere, um sich allmählich in die oberste Spielklasse vorzuarbeiten. Ehrenvoll bemüht, den Schaden der Icon-Inflation in Grenzen zu erhalten, gestatten die Programmierer die Wahl zwischen drei Komplexitätsstufen. Nur auf Level 3 haben Sie wirklich Zugriff auf alle Features; für einen leichteren Einstieg empfiehlt sich zunächst die Beschränkung aufs Basis-Spielkonzept. Zudem läßt sich der »Manager-Schreibtisch« aufräumen: Die Icons arrangieren Sie munter um; selten gebrauchte Funktionen verbannen wir in eine Art digitale Schublade.

Grundlegend Neues wurde nicht erfunden; dafür gibt es Details bis an die Schmerzgrenze. Sie stellen die besten Spieler auf, berücksichtigen dabei Feinheiten wie Form, individuelle Stärken und Offensiv-Drang (...oder lassen sich diese Arbeit von der Automatik abnehmen). Auf dem Transfermarkt studiert man die aktuellen Angebote wechselwilliger Balltreter oder läßt gezielt nach einer Verstärkung suchen. Sobald ein Kicker erspäht wurde, der Ihren spielerischen und finanziellen Vorstellungen entspricht, meldet sich der Arbeitsvermittler wieder. Im Gegenzug setzen Sie ungeliebte Angestellte auf die Transferliste oder erhalten konkrete Anfragen nach einzelnen Spielern. Soll die ganze Mannschaft einen Werteschub nach vorne bekommen, spendiert man ihr einen Besuch im Trainingslager.

Neben dem deutschen Liga-Spielbetrieb dürfen Sie zusätzlich (oder ausschließlich) auch den Posten des Nationaltrainers übernehmen. Zu den Clubaktivitäten kommt dann das Bestreiten von Qualifikations- und Endrunden-Turnieren bei EM und WM. In der Winterpause kann sogar das Hallen-Masters inklusive aller Vorrunden ausgespielt werden – der flotte Kick in

heinrich lenhardt

Es klingt vielleicht negativer, als es gemeint ist, aber für für Pfriemler und Tüftler mit Sportstatistischem Enthusiasmus ist dieses Programm eine Offenbarung. Selten so viele Schalterchen, Menüpunkte und statistische Feinheiten in einem Programm gesehen. Vollgeladen ist er ja, der neue Bundesliga Manager. Aber macht das alles auch Spaß?

Bei der krampfhaften Suche nach Zusatzdetails (Immobilien-Erwerb, Gehaltserhöhung für den Masseur, etc.) wurde das Programm leider auch mit viel Überflüssigem zugemüllt. Trotz aller Bemühungen wie dem editierbaren Hauptmenü geriet dabei die Zugänglichkeit unter die Räder. Man muß schon einiges an Geduld aufbringen, um mit der umständlichen Aufmachung klarzukommen.

Statt der tristen Hallenturniere oder spielerisch belanglosen Auslands-Tabellen hätte sich Software 2000 lieber um Aufmachung und Spielwitz kümmern sollen. Die Darstellung der Torszenen ist lieblos; Grafik und Sound vegetieren auf Absteiger-Niveau dahin. Und trotz teurer DFB-Lizenz stimmen die Mannschaftskader hinten und vorne nicht - auch solche Schludereien zehren an der Atmosphäre. Viel dran, viel drin, aber leider nicht der erhoffte Superhit.

Infos satt beim Begutachten des eigenen Kaders. Sie legen taktische Nuancen wie z.B. die genaue Manndeckung beim nächsten Match fest

Diese Zeitung verkündet mehr oder weniger erfreuliche Ereignisse

der warmen Stube wird Ihr Bankkonto tüchtig aufmöbeln. Neben diesem Basisgeschäft verhökern Sie TV-Übertragungsrechte und Werbeflächen im Stadion, verwandeln letzteres mit Parkplatz, Kino oder Restaurant in einen profitablen Freizeitpark und investieren brachliegendes Bargeld in Aktien, Immobilien oder zahlen brav aufs Sparbuch ein.

Sind alle Entscheidungen getätigt, wird der Spielverlauf berechnet. Sie können jetzt nur noch durch Auswechslungen oder Änderung der taktischen Marschroute aktiv eingreifen. Kommt es zu einer Torszene, wird eine kurze Schuß-Animation gezeigt – meistens hält der Keeper, doch mitunter landet das Leder im Netz. Die Animations-Vielfalt ist dabei begrenzter als beim Vorgängerspiel – es sei denn, man wagt sich in den Reality-Modus. Hier werden längere Spielzüge gezeigt, doch die 22 Akteure wuseln viel zu gedrängt auf einem Mini-Spielfeld herum. Viel auseinanderhalten kann man da nicht mehr; freundlicherweise verrät der mitlaufende Textkommentar, was das Rasen-Gehumpel darstellen soll.

Eine »Sportschau« informiert über die anderen Partien

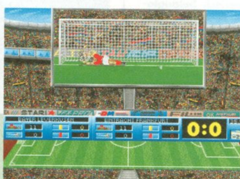
Die Trainingseinheiten lassen sich individuell bestimmen oder dem Computer-Assistenten anvertrauen

Software 2000 schloß im Vorfeld der Veröffentlichung einen Lizenzvertrag mit dem DFB ab. Bundesliga Manager Hattrick protzt deshalb mit angeblich authentischen Spieler- und Vereinsnamen. Doch wenn man schon ein paar Mark für solche Rechte ausgibt, sollte man sie auch nutzen: Die Wappen der einzelnen Clubs sind mitleiderregend unscharf, viele Spielerkader enthalten gravierende Macken. Das reicht von Tippfehlern (»Blindewald« statt »Bindewald«, irrsinnig komisch) über Schlafmützigkeiten (Grahammer kickt immer noch beim FC Bayern) bis hin zum Kompetenz-Offenbarungseid: Aufsteiger 1860 München muß beim Bundesliga Manager auf Stützen wie Torwart Berg oder Sturmspitze Peter Pacult verzichten und in Dortmund hat man noch nie was von einem gewissen Karl-Heinz Riedle gehört. Der willige PC-Spieler würde solche Schludrigkeiten ja gerne selber korrigieren, aber ein Editor ist nicht dabei. Den bietet Software 2000 für 20 Extramark

florian stangl

In Sachen Options-Vielfalt und Tiefgang kann kein anderes Fußball-Strategieprogramm mithalten. Aber zu einem echten Klassespiel fehlt es dem biederen Hattrick an Spritzigkeit. Was nutzt mir das Sortieren der Tabelle in x Kategorien, wenn müde Grafik und Unübersichtlichkeit nerven (»...wo war gleich der Schalter für...«)?
Ich bin wohl nicht Statistik-Freak genug, um mich an diesem Rechenschieber-Epos zu begeistern.
Immerhin: Wer genug Geduld und Detail-Versessenheit aufbringen kann, wird lange beschäftigt, bis er alle Nuancen von Bundesliga Manager Hattrick ausgekostet hat.







Ergibt sich eine Torchance, ist die immer wieder gleiche Keeper-Animation zu sehen. Der »Reality-Mode« (rechts) ist kein Fortschritt: Wer soll bei dieser Klumpgrafik noch was erkennen?

Im »Schaltraum« von Bundesliga Manager Hattrick stellen Sie viele Details ein

TV-Rechte verhökern und Merchandising-Artikel produzieren: Nur ein zahlender Fan ist ein guter Fan...

nur im Direktversand seinen registrierten Kunden an.

Welche Ergebnisse angezeigt werden, ob Musik ertönt, in welcher Ausführlichkeit die Torszenen erscheinen und viele Details mehr werden über einen furchteinflößenden Bildschirm mit über 100 Schaltern festgelegt. Welches Knöpfchen welche Aktion auslöst, muß mühselig in der Dokumentation nachgeschlagen werden. Um z.B. den Reality-Modus für die Spielzugdarstellung zu aktivieren, gibt es kein klar verständliches Icon, sondern den Schalter »B5« – ein Glanzstück in Sachen Bedienungskomfort. (hl)

Detaillierte Infos zu jedem einzelnen Spieler

bundesliga manager hattrick

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Sport-Strategiespiel
Hersteller	Software 2000
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

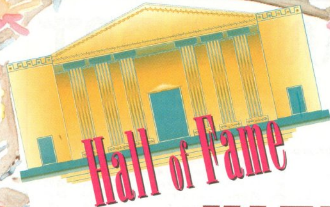
Freies RAM: min. 4 MByte

Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: 10 Schwierigkeitsgrade. Bis zu vier Spieler.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

75



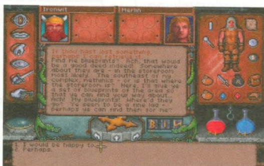


Damals revolutionär: Das kleine 3D-Fenster mit stufenlos dargestellter Grafik

ULTIMA UNDERWORLD

Fließende 3D-Grafik und Rollenspiele schlossen sich bis Anfang der 90er Jahre gegenseitig aus. Doch dann erschien dieser Dungeon-Pionier und verpaßte dem angestaubten Fantasy-Genre eine ganz neue optische Dimension.

Das Problem ist aus der Plattenindustrie bekannt: Eine junge, aufstrebende Studiomusiker-Crew spielt eine blitzsaubere Scheibe ein, unter dezenter Mitwirkung eines bekannten Rockgiganten. Wessen Name steht dann letztendlich am größten auf der CD-Hülle? Gleiche Erscheinungen gibt es auch im Buchmarkt (wieviel Anteil hatte die große Poetin Naomi Campbell tatsächlich an ihrem literarischem Debut?) – und natürlich auch bei Computerspielen. Nach demselben Prinzip dürften sich viele Leute »Ultima Underworld« zunächst einmal wegen des klanghaften Ultima-Namens und Hersteller Origin gekauft haben. Damit kamen sie unverhofft in den Genuß eines Spiels, das zwar wenig mit der herkömmlichen Ultima-Reihe zu tun hatte, dafür die 3D-Rollenspiele mit einem Schlag auf eine höhere Stufe hob: Dank Echtzeithektik und sanft scrollender 3D-Dungeongrafik wurde ein bis dato nicht gekannter Realismus erzeugt.



Neben der Optik überzeugte auch der spielerische Anspruch

Der arme Avatar muß natürlich als Hauptperson herhalten. Die Tochter des örtlichen Barons wurde in einen tiefen Dungeon verschleppt und harrt ihrer Rettung durch den Serienhelden.

Der Underworld-Bildschirm präsentiert sich aufgeräumt und zweckmäßig: Links erlauben sechs Icons differenzierte Aktionen in der 3D-Welt, die in der Mitte des Screens zu sehen ist. Rechts befindet sich das Inventory, und das untere Bildschirmfünftel bleibt Meldungen vorbehalten. Zwei Fläschchen geben über Lebenskraft und Manapunkte Auskunft, ein Kompaß zeigt die Richtung an. Bewegt wird die Heldenfigur vollständig per Maus. Je nach Position am Bildschirm nimmt der Zeiger eine andere Gestalt an: Pfeile symbolisieren Bewegungen nach vorne, hinten, zur Seite oder Drehungen. Schrittweises Vorantasten ist ebenso möglich wie schnelles Rennen. Weitere Fortbewegungsarten sind Schwimmen, Springen und im sogar Fliegen.

Im Dungeon sind nicht nur diverse nützliche Gegenstände verstreut; in den dunklen Gängen treiben sich auch Einwohner und Monster herum. Erstere geben in Anklick-Gesprächen wichtige Tips und Aufträge, oder verkaufen dringend benötigte Utensilien. Letztere sind weniger freundlich und nur darauf aus, dem armen Avatar das Lebenslicht auszupusten. Bei Kämpfen wird nun aber keinesfalls in einen anderen Modus umgeschaltet: Mord und Totschlag finden direkt in der normalen Grafik statt, inklusive Zaubern, Ausweichen und Wegrennen. Ein Edelstein gibt mit seiner Färbung an, wie stark der nächste Schlag des Avatars sein wird: Je länger die rechte Maustaste gedrückt wird, desto mächtiger wird der resultierende Angriff.

Eine besondere Stärke von Ultima Underworld sind die dreidimensionalen Rätsel: Schalter müssen gefunden und teils mit Hilfe eines langen Stabs betätigt werden. Weitere Details machen die Spielwelt noch realer: So kann man nach unten und oben schauen und aus dem Lauf heraus benötigt man noch einige Meter, um wirklich zum Stehen zu kommen. **(la)**

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

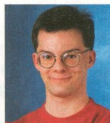
- **... Ultima Underworld das erste 3D-Rollenspiel war, das stufenlos scrollende 3D-Grafik in Verbindung mit Echtzeit-Kämpfen vorweisen konnte? Nachahmer von »Shadow Caster« bis »Elder Scrolls« gibt es mittlerweile viele.**
- **... das Programmierteam Blue Sky (mittlerweile wieder in Looking Glass unbenannt) für Origin auch »Underworld II« und »System Shock« produzierte. Zum Jahresende will die innovative Truppe ihre Simulation »Flights Unlimited« veröffentlichen – allerdings ohne Origin.**
- **... Ultima Underworld II vermutlich das einzige Spiel in der Origin-Firmengeschichte ist, das zu früh fertig wurde? Dank der fixen Programmierer wurde die Veröffentlichung des Sequels um einige Wochen vorgezogen.**
- **... es Underworld I & II zusammen auf einem CD-ROM für rund 100 Mark gibt?**



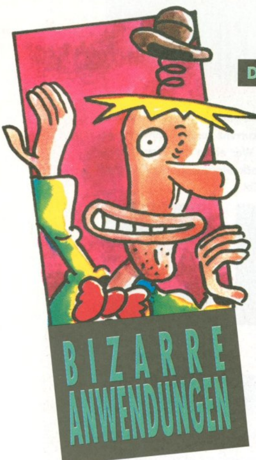
PC PLAYER UNPLUGGED

Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.






TITEL	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
Arcade Pool	2	2	1	2
Bundesl. Manager Hatt.	4	3	2	2
Chaos Engine	2	3	3	3
Colonization	5	4	5	4
Delta V	1	2	2	1
Doom 2	3	4	3	3
Dreamweb	2	3	4	4
Jazz Jackrabbit	3	3	3	3
Kingdoms of Germany	1	1	1	1
Lollypop	2	2	2	1
Lords of the Realm	2	3	4	1
Master of Magic	4	4	5	3
Microsoft Golf 2.0	4	4	2	2
Space Simulator	1	3	2	4
Central Intelligence	1	2	1	1
FIFA Soccer	5	4	4	5
Sensible Soccer	4	3	2	3
Star Crusader	3	3	4	5
World Cup USA	3	2	1	2



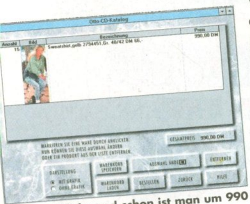
Der »Otto«-Katalog auf CD-ROM

CD? FIND' ICH GUT!

Muß man sich zum Einkaufen wirklich aus dem Sessel heben? Mit dem digitalen Otto-Katalog kommen wir dem totalen Couch-Potato-Erlebnis ein gutes Stück näher.

Es begann bodenständig und völlig analog. Herr Dr. Michael Otto, ein cleverer Händler aus Hamburg, hatte die Idee, alle Waren seines Kontors in einem Katalog anzupreisen und diesen an interessierte Haushalte zu schicken, frei nach dem Motto: Wenn ihr nicht zu mir kommt, komm ich eben zu Euch. Der Katalog war einfach aufgebaut: Hinter jedem Artikel stand eine Nummer, die der potentielle Käufer auf eine Postkarte eintrug. Schwupps, geschwind stand der Lieferant vor der Türe, kassierte die Nachnahmegebühr und überreichte dem stolzen Besitzer sein Päckchen.

Das Rezept war vom Erfolg gekrönt, die Bestellungen trudelten in Hunderterpacks ein. Der Katalog des Herrn Otto wurde im Laufe der Jahre fetter und fetter und erreichte in Windeseile die wohlbekannte Baumstammdicke (etwa doppelte Telefonbuchstärke) – manchem Leser ist er sicher als ultimatives Wurfgeschoß bei kindlichen Auseinandersetzungen in unangenehmer Erinnerung.



Ein paar Klicks und schon ist man um 990 Mark ärmer

Nun hat sich das Otto-Imperium auf eine neue Art des Einkaufens besonnen – voll digital. Für die Schutzgebühr von 10 Mark (wer wird eigentlich geschützt – Käufer oder Katalog?) erhält man ein CD-ROM, auf dem ein Auszug von 520 Seiten des Herbst/Winter-Katalogs gebannt wurde. Betreten wir das digitale Kaufhaus durch Windows, erklärt eine vertrauenerweckende Herrenstimme, daß das Programm einfach zu bedienen sei – und das stimmt sogar. Es gibt zwar kein Basement mit Kosmetika, Schreibwaren oder Süßigkeiten; auch fehlen auf der CD-ROM die Grabbeltische, was unsere Ellbogen schont und peinliche Auseinandersetzungen mit hysterischen Hausmännern erspart. Komfort wird groß geschrieben: Wer sich für ein Produkt interessiert, klickt darauf, schon erscheint ein Close-Up mit ausführlicher Beschreibung. Man kann auch das CD-ROM nach Begriffen durchsuchen lassen – praktisch.

Kleiderständer digital: Cindy Crawford ist das Otto-Model der Herbstkollektion '94

Nun wird es spannend: Haben wir uns für ein paar Dinge entschieden, die das Leben versüßen sollen, klicken wir auf die Taste »Warenkorb« – eine Art elektronischer Einkaufswagen, in den mehrere Waschmaschinen, Werkbänke oder Couchgarnituren passen. Das Programmm berechnet automatisch den Gesamtpreis.

Weil's so schön war, geht's nun ans Bestellen. Wer ein Modem besitzt, ist fein raus: Knopfdruck genügt, schon werden die Daten per BTX nach Hamburg übermittelt (ein BTX-Decoder ist auf dem CD-ROM enthalten). Oberschick! Alternativ läßt sich die Bestellung auch ausdrucken oder telefonisch aufgeben, aber das ist natürlich lange nicht so cool. Oder lassen Sie sich mal die Raten ausrechnen, die in verschiedenen Laufzeiten (3, 6, 9 oder 12 Monate) angeboten werden.

Fazit: Der Otto-Katalog auf CD-ROM ist die Spitze eines Eisbergs, der sich »Home-Shopping« nennt und an dem noch manche Geldböse zerschellen wird. Die Kauf-Hemmschwelle wird dabei allerdings gefährlich nach unten gesetzt. Ausführung und Aufmachung wirken professionell und die Idee ist – zugegeben – gewitzt. Denn jetzt fehlt dem echten Stubenhocker zum Glück nur noch ein Pizzadienst mit Mailbox um nie wieder vor die Tür gehen zu müssen... **(Anatol Locker/hl)**

DER OTTO-KATLOG AUF CD-ROM

HERSTELLER: Otto Versand

PREIS: 10 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 386er, Windows 3.1, CD-ROM-Laufwerk, 4 MByte RAM.

PRAKTISCHER NUTZEN: Kaufen Sie sich das Hemd zur Hose! Und den PC gleich dazu!

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Das erste Programm einer langen Serie von Kaufhaus-CD-ROMs, die über uns hereinbrechen wird.

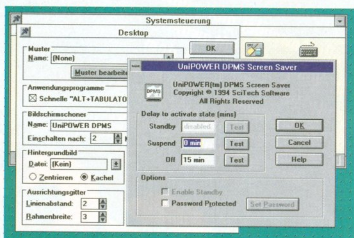
MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Ein festplattenfüllender Warenkorb, dafür Ebbe in der Börse

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Kauf' mich, ich bin dein finanzieller Untergang!

HARDWARE-TOOLBOX

Beschwert sich ein Spiel, daß die Grafikkarte nicht kompatibel sei? Wie digitalisiere ich eine Audio-CD? Wie voll ist eigentlich die aktuelle PC Player plus? Mit passenden Shareware-Tools haben Sie Grafikkarte und CD-Laufwerk im Griff.

Auf dem Papier ist alles so einfach: Da gibt es einen Grafikstandard namens »VESA«, der festlegt, wie eine Grafikkarte Auflösungen von 640 x 480 in 256 Farben und besser darstellen soll. Für diesen VESA-Standard schreiben alle Grafikkartenhersteller brav Treiber und Spieleprogrammierer eben Spiele. Nur leider ist auch diese Theorie grau und nicht 256-Farben-bunt: Dank verschiedener VESA-Versionen und ignoranter Grafikchip-Hersteller läuft trotzt angeblicher Kompatibilität »Links 386 Pro«, »11th Hour« oder »SimCity 2000« nicht auf allen Grafikkarten.



Doppeltes VESA: UNIVBE ist nicht nur ein VESA-Treiber, sondern unterstützt auch das gleichnamige Power-Managment zum Stromsparen bei Monitoren.

Das erste der beiden Kernprobleme von VESA ist der Grafikmodus, der 640 x 400 Punkte in 256 Farben darstellen soll. Dieser Modus ist für Spieleprogrammierer sehr interessant, da er genau eine Verdopplung der üblichen 320 x 200 darstellt und dank weniger Pixel rund 20 Prozent schneller als 640 x 480 ist – ohne wesentlich schlechter auszusehen. Leider haben das manche Grafikkartenhersteller nicht begriffen. Immer noch werden teure High-End-Grafikkarten ohne diesen Modus geliefert. Spiele können nun zwei Dinge machen: Sang- und klanglos abstürzen oder den nächst höheren Modus nehmen (640 x 480) und dann einfach 40 Zeilen über und unter dem Bild schwarz lassen.

Problem Nummer Zwei liegt wesentlich tiefer und betrifft die Art und Weise, wie Spiele den VESA-Treiber selbst umprogrammieren können. Aber auch an diese Norm halten sich nicht alle angeblich kompatiblen Treiber. Links 386 Pro ist eines der Programme, die dadurch völlig aus dem Takt geraten und nur noch Grafikmüll anzeigen.



...der aktuellen PC Player plus 11/94 finden Sie die aktuellen Shareware-Versionen der beiden besprochenen Programme CDT und UNIVBE.

Abhilfe schafft ein Shareware-VESA-Treiber namens »UNIVBE«. Dieses Programm kennt alle gängigen Grafikkarten und alle üblichen Spieleprobleme. Wahlweise ersetzt oder erweitert es den VESA-Treiber ihrer Grafikkarte. Dadurch erhalten Sie eine saubere Emulation des 640 x 400-Modus und haben auch keine Probleme mehr mit Treibern, die manche VESA-Funktionen unterschlagen. Die Shareware-Variante von UNIVBE darf 21 Tage lang ausprobiert werden. Spätestens dann müssen Sie es für zur Zeit 28 US-Dollar vom Hersteller kaufen (für 38 US-Dollar gibt es neben der Registrierung auch ein Handbuch und eine neue Programmdiskette).

Der CD-ROM-Alleskönner

CD-ROMs sind oft unbekannte Wesen. Sie können sie zwar in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen und mit dem DIR-Befehl vermeintlich die Daten sehen, doch was sich tatsächlich auf den silbernen Scheiben tut, bleibt ihnen normalerweise verschlossen. Hier hilft das Allround-Utility »CDT« der englischen Firma Rob Northen Computing. Diese Firma beschäftigt sich normalerweise nur mit dem Mastering eigener CD-ROMs und hat dieses Utility für die eigene Arbeit geschrieben, es dann aber als Shareware freigegeben.

CDT hat keine Menüs, sondern muß direkt von der DOS-Zeile mit entsprechenden Kommandos aufgerufen werden. Wenn Sie vermuten, daß ein CD-ROM defekt ist, können Sie es mit dem Befehl »CDT SCAN 1« auf Fehler prüfen lassen. Die »1« steht für den ersten Track, der die Computerdaten enthält. Andere Tracks sollten Sie nicht prüfen lassen, denn Audio-Tracks (meist ab Nummer 2) sind normalerweise nicht von einem CD-ROM-Laufwerk lesbar, sie erhalten also Lesefehler, wo gar keine sind.

Bei Lesefehlern im Datentrack sollten Sie die CD auf Kratzer untersuchen oder auch mal gegen das Licht halten – manche CDs haben kleine Löcher in der Silberschicht, die zu entsprechenden Fehlern führen. In beiden Fällen sollten Sie die CD gegen eine funktionsfähige umtauschen.

Das wichtigste an CDT sind jedoch die Audio-Funktionen. Wenn Sie eine normale Musik-CD hören wollen, genügt das Eintippen von »CDT PLAY«. Die CD wird automatisch im Hintergund gespielt, ohne daß das Programm weiterhin aktiv sein muß. Sie können also selbst aus einer Textverarbeitung heraus jederzeit kurz auf die DOS-Ebene gehen, »CDT PLAY« eintippen und weiterarbeiten.

Richtig spannend wird es mit den Funktionen DUMP und GRAB. Sie erlauben, die original Digital-Daten einer Audio-CD auszulesen und auf einer Festplatte zu speichern. Dann

```
C:\>cdt t
CD-TOOLS 1.00      A UTILITY FOR ROM AND AUDIO CD'S       08-AUG-94
Copyright (c) 1994 Rob Northen Computing, UK. All Rights Reserved.

* SHAREWARE VERSION

   First Track        :  1
   Last Track         :  6
   Size (MM:SS:FF)    :  73:11:69
        (Sectors)     :  329394
        (Bytes)       :  689107920
        (Megs)        :  658
   UPC/EAN Code       :  ><200=1002006

Trk  Trk  Cpy  Pre  Aud  Address   Length    Address  Length   Length      %
No.  Typ  Pro  Emp  Chn  MM:SS:FF  MM:SS:FF  Sector#  Sectors    Bytes   of CD
---  ---  ---  ---  ---  --------  --------  -------  -------  ---------  -----
01   ROM  YES   NO    2  00:02:00  62:35:42  0000000  0281667  576854016  05.51
02    DA  YES   NO    2  62:37:42  02:06:54  0281667  0009504  022353408   2.88
03    DA  YES   NO    2  64:44:21  02:08:48  0291171  0009648  022692096   2.92
04    DA  YES   NO    2  66:52:69  02:08:05  0300819  0009605  022590960   2.91
05    DA  YES   NO    2  69:00:74  02:07:49  0310424  0009574  022518048   2.90
06    DA  YES   NO    2  71:08:48  02:05:21  0319998  0009396  022099392   2.85

C:\>
```

Wieviel Bytes hat die Scheibe eigentlich? Das Programm CDT gibt genaue Auskunft über Daten- und Audio-Tracks auf einem CD-ROM.

```
C:\>cdt grab
CD-TOOLS 1.00      A UTILITY FOR ROM AND AUDIO CD'S       08-AUG-94
Copyright (c) 1994 Rob Northen Computing, UK. All Rights Reserved.

* SHAREWARE VERSION

Grab commands:

   F1: pause/play           F5: mark block start       F9: save position
   F2: fast backward        F6: mark block end
   F3: fast forward         F7: play block
   F4: goto track           F8: save block

   ESC: quit

Trk   Address   Address  B-Start  B-End    B-Size   B-Size
No.  MM:SS:FF   Sector#  Sector#  Sector#  Sectors  MM:SS:FF
---  --------   -------  -------  -------  -------  --------
 04  67:10:32   0302132  0301502  0302048  0000546  00:07:21
```

Die Audio-Grabber-Funktion von CDT dient zum digitalen Kopieren von Ausschnitten einer Audio-CD. Leider klappt das nur mit wenigen Laufwerken.

lassen sie sich beispielsweise unter Windows als WAV-Datei weiterbearbeiten.

»CDT DUMP x« speichert den Track mit der Nummer X auf Ihrer Festplatte. Vorsicht! Jede Minute kostet rund 10 MByte Platz. Wer nur eine einzelne Passage von einigen Sekunden Länge sucht, kommt mit »CDT GRAB« platzsparender weiter. Per Funktionstasten können Sie sich an die entsprechende Stelle herantasten, Anfang und Ende markieren und dann nur dieses kurze Stück als Datei ablegen. Sollten Sie eine bearbeitbare WAV-Datei brauchen, müssen Sie einen Namen angeben, der auf ».WAV« endet. Um einen kompletten Track mit DUMP als WAV zu speichern, heißt das Kommando »CDT -F name.WAV DUMP x«.

Einige Haken hat das Ganze allerdings: Erstmal muß Ihr CD-ROM-Laufwerk und der dazu gehörende Treiber die »RAW«-Sektoren, in denen Audio-Daten gespeichert sind, auch lesen können – und das kann nicht jedes. Mit einem Mitsumi oder Philips beißen Sie auf Granit; auch die meisten SCSI-Laufwerke haben Probleme. Es soll mit Toshiba- und NEC-Laufwerken klappen (haben wir aber nicht ausprobiert). Das einzige Laufwerk, mit dem wir die Funktion fehlerfrei nutzen konnten, war das CR-563B von Creative Labs mit der Treiberversion 4.19. Allerdings, und das ist sehr wichtig, darf keine Form von CD-ROM-Cache aktiv sein; ein solcher Cache bringt den Lesezugriff nämlich völlig durcheinander.

Gerade wegen der Audio-Funktionen ist bei diesem Programm der Shareware-Gedanke besonders nützlich: Sie brauchen es nur zu kaufen, wenn Sie selbst ausprobiert haben, daß es auf Ihrem Laufwerk funktioniert. Mit 50 Pfund, das sind knapp 130 Mark, Registrierungsgebühr ist dieses Programm zwar recht teuer, doch wer beruflich mit CD-ROM zu tun hat, oder öfters mal verlustfrei eine Audio-CD samplen will, kommt um CDT nicht herum. **(bs)**

WEITERE CDT-KOMMANDOS

CDT DOOR LOCK:	**Laufwerk verriegeln**
CDT DOOR UNLOCK:	**Laufwerk entriegeln**
CDT VIEW:	**Hex-Monitor für CDs**
CDT ADDRESS:	**Umrechung Zeit in Sektoren**
CDT SECTOR:	**Erklärung der Sektor-Formate**
CDT VOLUME:	**Herstellungsdaten einer CD abrufen**



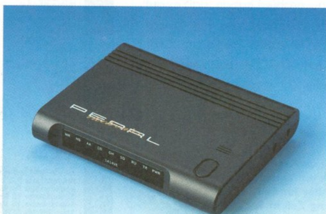
Kommunikation & Computer

MAILBOX GESUCHT

Auch Ihr PC haßt Einsamkeit. Mit Mailboxen, Netzwerken und Nullmodems schließen Sie und Ihr Computer Kontakt für heiße Multiplayer-Spieler.

Es war offensichtlich Zeit für ein neues Modewort. Nachdem alles mit der Vorsilbe »Cyber« endlos durchgenudelt wurde (von Cyberspace bis Cybersex) ist es jetzt der »Information Highway«, auch »Daten-Autobahn« oder »Infobahn«, den man gerne zitiert, wenn man gar nicht weiß, worum es eigentlich geht.

Der Kern der Sache – zwei Computer miteinander reden zu lassen – ist jedoch fast so alt wie der Computer selbst. Schon seit Jahren kann man per Mailbox oder Internet elektronische Post verschicken, Waren kaufen und natürlich Spaß haben. Denn Spiele und Unterhaltung sind zum einen die beste Testsoftware für teure Datennetze und zum anderen Publikumsmagnet Nummer Eins für jeden Mailbox-Betreiber, der zahlende Kunden sucht. PC Player wird Ihnen in mehreren Artikeln helfen, die richtige Ausrüstung für Modem- und Netzwerk-Sessions zusammenzustellen, gibt Ihnen Tips für die Mailbox-Suche und stellt natürlich die besten Spiele vor, bei denen Sie gegen menschliche Partner im Ferngespräch antreten.



Das preiswerte Modem der Firma Pearl ist ein gutes Modell für private Nutzer: Mit einem dicken Softwarepaket und deutscher Anleitung ist der Einstieg in die DFÜ nicht schwer.

----- Modulieren um zu kommunizieren

Das schöne Wort »Modem« ist einer der typischen Kunstbegriffe der Elektronik-Industrie. Es steht für »MOdulator / DEModulator«. Damit wird die Funktion beschrieben: Ein Modem nimmt Daten an, moduliert diese in »Töne«, die über eine Telefonleitung versandt werden können. Ankommende Töne werden hingegen wieder in Daten demoduliert.

Was so einfach klingt ist in der Praxis ein nahezu unglaubliches Unterfangen. Wer schon mal aus Versehen ein Modem als Gesprächspartner am Telefon hat, hört nur ein irrsinniges Rauschen. Aus diesem Rauschen wieder fehlerfreie Bits und Bytes zu zaubern, ist eine Kunst für sich. Mathematiker, Physiker und Informationstheoretiker ermittelten Verfahren, um genau jene Frequenzen und Muster zu finden, die von den Störungen einer Telefonleitung nur wenig beeinflußt werden.

Die einzigen heute zählenden Standards, die Ihr Modem können muß, bleiben »V.32/bis« und »V.42/bis «. Sie legen fest, wie mit einer Geschwindigkeit von bis zu 14.440 Datenbits pro Sekunde (umgangssprachlich: baud) zwei Modems miteinander sprechen. Dabei werden nicht nur die Frequenzen festgelegt. Die Modems können sich beispielsweise auch auf Abkürzungen für häufig gesendete Daten einigen und somit Daten »packen« – deswegen drucken viele Hersteller auf die Schachteln Aussagen wie »bis zu 56.000 baud«, was eigentlich völliger Blödsinn ist. Diese Geschwindigkeiten erreichen Sie nur, wenn lauter Leerzeichen übertragen werden. Im normalen Alltag kommen Sie selten über 15.000 baud heraus.

Kompatibilität zu langsameren Systemen (Datex-J, CompuServe) ist trotzdem gewährleistet; ein Highspeed-Modem kann auch langsamer reden.

Die Modem-Hersteller wollen mit neuer Technik die Grenzen der analogen Telefon-Leitung ausloten.

Solche Lösungen nennen sich dann »Zyxel 19.2«, »Terbo« oder »V.fc«. Der Haken: Die meisten dieser Systeme sind nicht zueinander kompatibel. Will ein Modem Marke »SuperSchnell« mit einem Modem »FlotteBytes« kommunizieren, welches laut Packung auch 28.800 baud verarbeiten kann, verstehen sich die beiden oft trotzdem nicht und reden deswegen wieder mit den normalen 14.400 baud. Deswegen macht es schlicht und einfach keinen Sinn, heute etwas flinkeres zu kaufen. In einem Jahr werden die schnellen »V.Fast«-Modems hoffentlich alle genormt sein und keine Sprachprobleme mehr haben.

----- Wie schnell ist eigentlich 14,4?

14.400 Bits pro Sekunde – das klingt auf den ersten Blick ganz schön schnell. In Wirklichkeit sind es nur runde 1,8 KBytes in der Sekunde. Selbst ein langsames CD-ROM ist mit 150 KByte in der Sekunde fast hundertmal schneller; von einer Festplatte ganz zu schweigen. Um ein Megabyte Daten von einer Mailbox zu erhalten, brauchen Sie ziemlich genau zehn Minuten. Das CD-ROM schafft das in sieben Sekunden. Trotzdem ist es paradox, daß manche PCs selbst mit diesen langsamen Datenbächen (von Strömen mag man hier gar nicht reden) ihre Probleme haben. Die sogenannte »serielle Schnittstelle« im PC stammt aus den frühen achtziger Jahren, in denen es ein reiner Wunschtraum war, jemals so »schnell« Daten über eine Telefonleitung zu schicken. Damals waren 300 und 1200 baud, also zehnmal langsamere Datenraten, üblich. Und trotzdem wurde der PC so konstruiert, daß er den seriellen Daten ungeteilte Aufmerksamkeit schenken muß. Sobald ein neues Byte an der Schnittstelle eintrifft, erhält der PC ein Signal. Wenn er das Byte jetzt nicht sofort abholt, wird es vom nächsten Byte aus der Leitung geschubst. Wird also nicht gleich von der Software reagiert, gehen Daten verloren. Das Problem tritt insbesondere in Verbindung mit Disk-Cache-Programmen auf. Deswegen sollte man sich selbst bei einem Pentium passend zum High-Speed-Modem eigentlich auch eine serielle Schnittstelle mit einem »16550«-kompatiblen Baustein besorgen. Dieser Baustein enthält eine erweiterte Schnittstelle, die sich bis zu 16 Bytes merken kann. Aber obwohl diese Bausteine eigentlich entscheidend für den Modem-Spaß sind, werden sie aus Kostengründen (zehn Mark Preisunterschied) praktisch nie in PCs eingebaut.

Wenn Sie keine spezielle High-Speed-Schnittstelle auftreiben, heißt das nicht, daß Sie kein Modem betreiben können. Allerdings sollten Sie vor Benutzung der Terminal-Software alle Disk-Cache-Programme ausschalten und DOS-Programme möglichst ohne Windows benutzen.

----- Modemkauf ist einfach

Wenn Sie privat ein Modem haben wollen, um hauptsächlich Mailboxen innerhalb Deutschlands anzurufen, ist der Modem-Kauf sehr einfach geworden: Preiswerte Highspeed-Modems gibt es inzwischen wie Sand am Meer. Praktisch alle Geräte erfüllen ihren Zweck; lediglich DFÜ-Profis wer-

den beim Modem-Kauf auf Tests betreffend Übertragungssicherheit, Signalabstand und ähnliche Details achten müssen. Für Sie sollten folgende Aspekte entscheidend sein:

Hat das Modem eine BZT-Zulassung? Sie dürfen nach deutschen Fernmeldegesetzen nur Modems anschließen, die eine entsprechende Zulassung besitzen. Das erkennen Sie beim Kauf sofort, denn die Hersteller werben mit Aufklebern auf der Packung mit ihrer Zulassung. Nicht zugelassene Modems sind nicht zwangsläufig schlechter. Aber in der Theorie besteht die Gefahr, daß man Ihr Modem beschlagnahmt und Sie zu einer Geldstrafe verurteilt, weil Sie das Netz der Telekom in Gefahr bringen. Vor zwei Jahren konnte man noch jede Menge Geld sparen, indem man ein nicht zugelassenes Modem kaufte. Inzwischen sind keine Preisunterschiede mehr feststellbar.

Sind alle Kabel dabei? Mindestens zwei Kabel sollten dem Modem beiliegen. Eines verbindet das Modem mit dem PC. Ein solches »serielles Kabel« ist genormt und deswegen auch einfach nachzukaufen, sollte es fehlen. Komplizierter wird es mit dem Kabel, das Telefondose und Modem miteinander verbindet. Wenn es fehlt, kann der Kauf eines passenden Ersatzes zur Glückssache werden. Der TAE-Stecker an einer modernen Telefondose ist zwar genormt, aber der Stecker am Modem selbst wechselt von Hersteller zu Hersteller. Mit einem falschen Kabel können Sie das Modem zerstören oder bei sich zu Hause das Telefon lahmlegen.

Kann das Modem faxen? Eigentlich gibt es keine High-Speed-Modems mehr, die keine Fax-Funktion haben. Meistens liegt den Modems auch einfache Fax-Software für DOS und Windows bei. Achten Sie darauf, daß die Fax-Software der Umgebung Ihrer Textverarbeitung entspricht: Arbeiten Sie eher unter DOS, lohnt sich auch eine DOS-Software; tippen Sie Briefe hingegen unter Windows, werden Sie ohne spezielles Windows-Fax-Programm nicht glücklich.

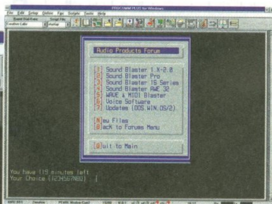


Brandneu: Telix für Windows, das Sie 45 Tage lang probieren können, bevor Sie es beim Hersteller kaufen müssen.

Welche Software ist dabei? Ohne ein Terminal-Programm macht ein Modem wenig Sinn. Bei vielen liegt nur eine abgespeckte Version eines Profi-Programms oder gar ein Shareware-Programm bei. Für die ersten Schritte reicht das aus, aber um ordentlich arbeiten zu können, brauchen Sie vernünftige Software. In diesem Bereich ist der Sharewaremarkt hervorragend organisiert. Am besten besorgen Sie sich bei einem Shareware-Händler einige Terminal-Programme (in den entsprechenden Demo-Versionen), probieren diese aus und kaufen dann direkt beim Autoren eine Lizenz zur Dauernutzung Ihres Lieblings. Ein weiterer Vorteil dieser Methode: Die Handbücher zu den einzelnen Programmen ergänzen sich. Wenn Ihnen bei Programm A Begriffe unklar sind, werden sie wahrscheinlich in den Hilfstexten von Programm B erklärt (und umgekehrt). Beliebte Shareware-Programme sind unter anderem »Terminate«, »Telemate« und »Telix« (alle DOS) sowie »WinRamp« und »UniComm« (für Windows). Im Profi-Bereich gibt es noch Boliden wie »ProComm« oder »Crosstalk« (jeweils DOS und Windows), die aber nur wenig Neues für den privaten Anwender bieten.

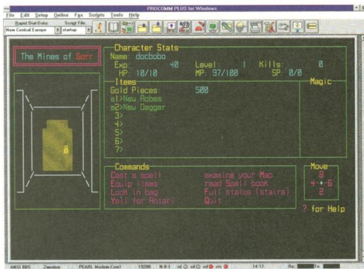
----- Der richtige Anschluß

Das Auspacken und Anschließen eines Modems sollte eigentlich kein Problem sein. Bei BZT-zugelassenen Modellen liegt praktisch immer auch eine deutsche Anleitung dabei, die auf unsere Form der Telefonstecker und Richtlinien zurechtgeschnitten ist. Praktisch jeder PC wird mit zwei seriellen Ports ausgeliefert, von denen eine einen kurzen, die anderen einen langen Stecker hat. Im kurzen installiert man praktisch immer die Maus. Je nach PC ist der andere Stecker dann Schnittstelle 1 oder 2, kurz COM1 oder COM2 genannt. Es ist völlig egal, wo Modem und wo Maus hängt; jedes Terminalprogramm läßt Sie zwischen COM1 und COM2 wählen. Wenn Sie einen PC mit mehreren Schnittstellen (bis zu vier) haben, müssen Sie nur aufpassen, das Maus und Modem nicht gemeinsam auf einer geraden oder ungeraden Schnittstelle liegen. Steckt die Maus an COM1, muß das Modem also an COM2 oder COM4.



Viele Hersteller von Hard- und Software betreiben eigene kleine Mailboxen, in denen Sie ständig Treiber und Updates finden können

Installieren Sie die mitgelieferte Terminal-Software auf Ihrem PC und richten Sie diese auf den entsprechenden COM-Port ein. Die Standard-Einstellung der Terminal-Programme (19200 Baud, 8 Bits, No parity, 1 Stop-Bit) ist praktisch immer korrekt und braucht von Ihnen nicht geändert zu werden. Um eine Mailbox anzurufen, können Sie entweder die Wähl-Funktionen des Terminalprogramms



Online-Spiele sind zwar grafisch schlicht, machen aber gegen menschliche Mitspieler besonders viel Spaß

nutzen, oder einfach ein Kommando an das Modem tippen. Diese Kommandos beginnen immer mit den Buchstaben »AT«. Um die Nummer 12345 anzuwählen, tippen Sie »ATDP 12345« und die Returntaste. DP steht dabei für »Wähle mit Pulsen«, die in Deutschland übliche Form der Nummernübermittlung. Wenn am anderen Ende eine Mailbox oder ein anderes Modem abhebt, hören Sie jetzt noch ein grelles Pfeifen und ein kurzes Rauschen, dann steht die Verbindung zwischen den beiden Computern.

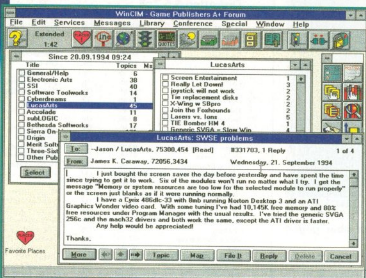
----- Kleiner Mailbox-Führer

Am wahrscheinlichsten ist es, daß Sie mit dem Modem eine Mailbox in Ihrer Nähe anrufen wollen. Dazu brauchen Sie erst einmal eine Telefonnummer. Am besten fragen Sie Ihren Händler am Ort nach einer Mailbox – viele Händler betreiben sogar eine eigene. Zum Start reicht eigentlich jede beliebige Box. Erst wenn Sie etwas Erfahrung gesammelt haben, sollten Sie auf die Suche nach einer Mailbox gehen, die alles bietet, was Sie wünschen. Dazu können Sie einfach eine Nachricht in der aktuellen Mailbox hinterlegen und beispielsweise fragen, ob jemand eine gute Box in ihrer Nähe zum Thema »Spiele« kennt.

Eine Mailbox bietet im wesentlichen vier verschiedene Dienste an. Zum einen gibt es elektronische Post (Mail), was auch den Namen Mailbox (Postkasten) erklärt. Jeder Benutzer hat seinen eigenen Briefkasten, den nur er selbst öffnen kann. Dazu benötigt man einen Benutzernamen (Account) und ein Paßwort. In den achtziger Jahren war es üblich, einen möglichst witzigen Phantasienamen zu verwenden. Diese Hacker-Tage sind inzwischen vorbei; fast jeder Mailbox-Betreiber erwartet von Ihnen, daß Sie sich mit Ihrem richtigen Namen anmelden. »Witzige« Zeitgenossen, die mit Pseudonymen Ärger stiften, werden oft sang- und klanglos entfernt. Das Paßwort ist Ihr Schlüssel. Sie sollten eine relativ lange (mindestens acht Zeichen) Kombination aus Zahlen und Buchstaben nehmen, die sich gut merken läßt.

In manchen Mailbox-Systemen sind Sie nur »lokal« bekannt. Das bedeutet: Nur Leute, die die gleiche Box anrufen, können Ihnen einen Brief schreiben. Immer mehr Boxen lassen sich aber vernetzen. Die bekanntesten Netze sind das InterNet, FIDO oder Maus. Schicken Sie eine Mail an den





Eine Klasse für sich ist CompuServe. Diese Megamailbox kostet zwar relativ viel, bietet aber eines der dicksten Angebote und eine eigene Benutzeroberfläche unter Windows.

log der Mailbox das entsprechende File heraus und geben das Download-Kommando ein. Wie das im einzelnen vor sich geht, ist von Box zu Box unterschiedlich und meistens in Hilfs-Texten erklärt. Für die Übertragung einer Datei brauchen Sie ein »Protokoll«. Das beliebteste Protokoll nennt sich »Zmodem« – mit etwas anderem sollten Sie gar nicht erst anfangen. Zmodem nutzt jedes einzelne Byte der Übertragung für den Datentransfer und läßt praktisch keine Wartezeiten aufkommen; zudem werden die Daten stets durch Prüfsummen auf Fehler gecheckt, so daß es absolut unwahrscheinlich ist, defekte Daten zu erhalten.

»Sysop«, den Betreiber der Mailbox, und fragen sie ihn, welche Verbindungen zur Außenwelt er unterhält und welche E-Mail-Adresse Sie für Außenstehende haben. Am besten ist eine InterNet-Adresse, weil diese quasi weltweit von sehr vielen Boxen zu erreichen ist.

Dienst Nummer Zwei einer Mailbox sind »Konferenzen«, manchmal auch »Schwarze Bretter« genannt. Hier wird ein bestimmtes Thema öffentlich diskutiert. Die meisten Boxen bieten Konferenzen an, die gleichzeitig auf sehr vielen vernetzten Boxen geführt werden. So kann eine Frage, die Sie in die Fido-Konferenz »CDROM.GER« stellen, von mehreren tausend Leuten gelesen werden, die CDROM.GER in Deutschland täglich durchblättern. Das sind natürlich praktisch alles Computerbenutzer, die sich auch für CD-ROMs interessieren, also ist die Wahrscheinlichkeit hoch, eine schnelle und kompetente Antwort zu erhalten. Eine Konferenz hat meistens Regeln (Rules) und einen Leiter (Moderator, Sysop), der über die Einhaltung der Regeln wacht. Für Einsteiger ist es am besten, eine Konferenz erstmal ein paar Tage nur lesend zu verfolgen, um sich über den Stil und die Inhalte zu informieren. Dann können Sie die Benutzer so ansprechen, daß sich keiner auf den Schlips getreten fühlt.

----- Software umsonst

Als drittes bietet praktisch jede Mailbox Dateien an, die Sie sich »downloaden« können. Dazu suchen Sie sich im Kata-

Downloads sind zum einen die aktuelleste Quelle für Shareware, da Sie die Programme oft wenige Stunden erhalten können, nachdem der Programmierer sie freigegeben hat. Zum anderen betreiben immer mehr Hard- und Softwarefirmen Mailboxen, in denen sie Updates und neue Treiber-Versionen zum kostenlosen Download anbieten. Das geht wesentlich schneller, als würden Sie beim Hersteller Update-Disketten bestellen und dann einige Tage bis Wochen darauf warten müssen. In den Anleitungen zu Grafik- und Soundkarten, aber auch bei immer mehr Spielen finden Sie die Telefonnummer die Hersteller-eigenen Mailbox.

Punkt Nummer Vier ist der interessanteste Bereich, kann aber auch schnell zum teuersten werden: Unter »Online-Dienste« faßt man Programme zusammen, die nicht auf Ihrem eigenen Rechner laufen, sondern auf dem PC der Mailbox. Ihr Computer ist praktisch nur Tastatur und Bildschirm. Zu den Diensten gehören beispielsweise komplexe Datenbanken aller Art; teure Profi-Mailboxen haben beispielsweise dicke medizinische Lexika oder Gesetzessammlungen abrufbereit. Aber auch der Spaß kommt nicht zu kurz: Online-Spiele sind Programme, die Sie entweder gegen den Rechner der Mailbox spielen, oder gegen andere Menschen, die sich ebenfalls gerade in das System »eingeloggt« haben. Wegen der niedrigen Übertragungsraten sind dies oft Spiele, die nur auf Text basieren oder sehr grobe Grafik bieten. Bei Spielen, die man alleine spielt, wird zumindest eine Mailbox-weite Highscore-Liste geführt.

Fragen Sie Ihren Sysop, welche Online-Dienste er in seiner Mailbox zur Verfügung stellt. Und passen Sie auf, daß Sie eine Box zu Ihrem Stammsitz machen, die in Ihrem Ortsnetz zu erreichen ist; als Ferngespräch kann ein Online-Spiel nämlich schon nach ein paar Stunden mehr kosten, als ein Programm aus dem nächsten Software-Laden. **(bs)**

REDAKTION PER E-MAIL

Die PC Player-Redaktion ist natürlich auch per E-Mail erreichbar. Wir freuen uns über elektronische Leserbriefe, kurze Fragen und jede Form von Kritik. Wir versuchen, jede E-Mail zumindest kurz zu beantworten. Bitte schicken Sie uns aber keine umfangreichen Dateien und keine Spielelösungen – diese benötigen wir aus organisatorischen Gründen weiterhin als normalem Brief.

Offiziell ist das PC Player Team unter der Compuserve-Nummer »71333,2206« erreichbar. Compuserve ist auch an die wichtigsten Datennetze der Welt angeschlossen, so daß Sie uns beispielsweise per Internet als »71333.2206@compuserve.com« erreichen können. Fragen Sie am besten den Sysop Ihrer Mailbox, wie Sie eine Internet- oder Compuserve-Nachricht losschicken können.

Außerdem treibt sich Boris Schneider noch privat an ein paar anderen Stellen im Cyberspace herum und leitet gerne Redaktionspost weiter. Er ist zusätzlich als »Boris Schneider« an den Fido-Knoten »2:2490/1581« und »2:2480/405« erreichbar.

IN DER NÄCHSTEN AUSGABE...

...zeigen wir Ihnen, wie Sie zwei PCs mit Nullmodem-Kabel verbinden können und stellen die besten Spiele für diese Rechnerkopplung vor.



Keine Panik!

TOD EINES CD-ROM-LAUFWERKS

TEIL 2

Lesefehler, Speichermangel, Treibertrubel: CD-ROMs sind keinesfalls harmlose Geräte, die bei jedermann sofort funktionieren. Für die wichtigsten Probleme haben wir die Lösung.

Im zweiten Teil unserer Mini-Serie über CD-ROM-Drives und ihre Probleme widmen wir uns den drei beliebtesten aktuellen Modellen. Mitsumi, Sony und Creative führen die Hitlisten bei den Händlern an. Doch teilweise gibt es, nicht zuletzt durch graue Import- und OEM-Ware, wenig Anleitung und die oft auch noch in englischer Sprache. Mit unseren Tips beseitigen Sie Installations-Probleme und tunen die Treiber auf geringsten Speicherbedarf und höchste Leistung. Problemlösungen zu den Themen Hardware, SCSI und MSCDEX können Sie in Ausgabe 10/94 unter gleicher Überschrift lesen.

Mitsumi mit zumindest kleinen Macken

Die Laufwerke von Mitsumi sind zwar angenehm preiswert, in Einzelfällen aber nicht ganz problemlos. Das fängt bei der Hardware an: Immer wieder rutscht mal ein Laufwerk durch die Endkontrolle, das bestimmte CD-ROMs wegen mechanischer Probleme nicht lesen kann. Wenn Sie eine Handvoll CDs haben, die bei Ihnen nicht, beim Händler aber tadellos funktionieren, sollten Sie einen Garantie-Umtausch verlangen. Außerdem gibt es angeblich eine Serie von Mitsumi-Laufwerken mit einem Fehler im Betriebssystem-ROM, dank dessen überdimensionierte »Mixed Mode«-CDs nicht funktionieren (wie beispielsweise CD Player 3/94) mit einem Audio-Track). Auch hier hilft nur ein Pochen auf die Garantie und Umtausch oder Reparatur (sprich ROM-Wechsel).



Das Mitsumi-CD-ROM gehört zu den besonders preiswerten Laufwerken, bereitet aber in Einzelfällen ein paar kleine Probleme.

Mitsumi liefert mit seinen Laufwerken grundsätzlich immer zwei verschiedene Treiberprogramme. Einer endet in dem Buchstaben »S« (MTMCDAS.SYS) und arbeitet nach der »Software-Polling«-Methode. Dabei muß sich der PC jedes einzelne Byte selber beim CD-ROM abholen. Der andere Treiber endet mit dem Buchstaben »E« (MTMCDAE.SYS) und kann nach zwei anderen Varianten vorgehen. In der »Interrupt«-Variante wird der PC per Interrupt daran erinnert, wann er ein neues Byte zu holen hat. Da zwischen zwei Bytes immer ein wenig Zeit bleibt, kann der PC nebenbei andere Aufgaben erledigen. Die »DMA-Variante« ist am schnellsten. Dort meldet der Treiber per Interrupt nur, daß jetzt wieder ein Berg Daten bereitsteht. Dann übernimmt das CD-ROM kurz die Kontrolle über das System und schiebt die Daten per DMA (Direct Memory Access) direkt in das RAM. Diese Methode ist am schnellsten, da der PC sich fast die ganze Zeit während des Ladens von CD-ROM um andere Dinge kümmern kann.

Dementsprechend sollte man bei seinem Mitsumi-Laufwerk als erstes probieren, den DMA-Betrieb zu aktivieren. Dieser funktioniert allerdings auf einigen PCs nicht, insbesondere wenn quasi gleichzeitig auf das CD-ROM und die Festplatte oder eine Soundkarte zugegriffen werden soll. Kommt es also mit dem DMA-Treiber zu Abstürzen, verwenden Sie die Interrupt-Version. Funktioniert diese auch nicht, bleibt Ihnen immer noch die Software-Methode, die aber bei sehr intensiven Videoanwendungen zu Ruckeln auf dem Bildschirm führen kann. Die DMA-Version führt übrigens bei Rechnern mit mehr als 16 MByte RAM und Verwendung von XMS-Speicher manchmal zu äußerst brutalen Abstürzen und sollte entsprechend vermieden werden.

Die Parameter der Mitsumi-Treiber im einzelnen:

»/A:1« sorgt bei Mono-CDs (die wir noch nie gesehen haben) für eine Wiedergabe auf beiden Kanälen der Soundkarte

»/D:name«: Der Name, der auch bei MSCDEX angegeben werden muß

»/I:x« legt den Interrupt fest (nur bei E-Treibern). Muß mit der

VORSICHT BEIM TREIBER-UPDATE

Immer wieder passiert folgendes: Ein CD-ROM-Nutzer erhält eine neue Treiber-Version, kopiert diese über den alten Treiber und wundert sich, daß danach gar nichts mehr geht: Abstürze, teilweise schon beim Booten, keine CD-ROMs sind mehr lesbar, alles scheint hinüber.
Dabei ist das Problem gar nicht beim Treiber zu suchen. Der ist wahrscheinlich ein paar Bytes größer geworden als sein Vorgänger. Wenn Sie aber mit MEMMAKER oder anderer Memory-Software den Speicher organisiert haben, wird immer noch vom kleineren Bedarf des Vorgängers ausgegangen und das Ende des neuen Treibers mit anderer Software überschrieben. Kein Wunder, daß das zu Problemen führt. Deswegen sollten Sie nach jedem Treiberupdate als erstes wieder Ihr Speicher-Organisations-Programm aufrufen – dann wird die Speicherverwaltung an die neuen Programmgrößen angepaßt.

CALL AND PLAY

Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 719
02803 - 1511
Fax :
02803 - 8161

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904
Ladenpreise Variieren!!!!!!
Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Achtung ! Neuer Service !!!

Sie sind Neueinsteiger oder haben es satt, das erfolgreich installierte Spiele einfach nicht starten, weil die Konfiguration des PC`s geändert werden muß ? Jetzt kein Problem mehr !!!
Für 10,-DM erstellen wir für Sie eine passende " Bootdiskette ".
Diesen Service bieten wir Ihnen selbstverständlich auch für Spiele, die Sie nicht bei uns erworben haben. Bei Interesse einfach kurz eine unserer Versandnummern wählen. (gültig nur für DOS 5.0 und 6.2)

PC 3,5 "

1942 Pacific Air War	DA	89,95
A- Train	DV	39,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Aces over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	DV	x89,95
Al Quadim	DV	79,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss World Cup	DV	49,95
Archon Ultra	DV	79,95
Aufschwung Ost	DV	64,95
Battle Bugs	DV	59,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Isle Fild Creat.	DA	69,95
Battletoads	DA	x59,95
Bazooka Sue	DV	x87,95
Beneath the Steel Sky	DV	69,95
Betrayal at Krondor	DV	69,95
Big Sea	DV	67,95
Bloodnet	DA	x87,95
Bloodstone	DA	59,95
Breakline	DA	47,95
Bundesl.M.Hattrick	DV	74,95
Bundesl.Manag. 2.0	DV	67,95
Burning Steel 2	**DV**	**84,95**
Burntime	DV	79,95
Cannon Fodder	DV	59,95
Caribian Desaster	DV	x79,95
Chaos Engine	DA	54,95
Chartbreaker	DV	x67,95
Christoph Kolumbus	DV	79,95
Colonization	DV	x89,95
Comanche	DV	84,95
Comanche Data 2	DV	49,95
Cool Spot	DA	54,95
Creativ Writer	DV	124,95
Dark Legions	EV	64,95
Dark Sun	DV	79,95
Das schwarze Auge 1	DV	79,95
Das schw.Auge 2	**DV**	**74,95**
Day of Tentacle	DV	84,95
Death or Glory	DV	79,95
Delta 5	DV	x79,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizier	DV	79,95
Der Planer	DV	79,95
Der Planer Data	DV	39,95
Desert Strike	EV	x74,95
Die Siedler	**DV**	**74,95**
Dune 1	DV	34,95
Dune 2	DV	59,95
Dungeon Hack	DV	79,95
Eishockey Manager	DV	77,95
Elder Scrolls	EV	67,95
Elder Scrolls	DV	x79,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Empire Soccer	DV	54,95
Erben der Erde	DV	79,95
Eye of Beholder 3	DV	77,95
F 1 Autorennen	DA	59,95
F 14 Fleet Defender	DA	89,95
Fantastic Dizzy	DV	59,95
FIFA Soccer	**DV**	**64,95**
Flugsimulator 5.0	DV	119,95
Freddy Pharkas	DV	67,95
Gabriel Nights	DV	69,95
Goal	DV	39,95
Gobliins 3	DV	79,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Harpoon 2	EV	74,95
Heimdall 2	DV	74,95
Hexx , Heresy Wizz.	DA	67,95

In Extremis	DV	67,95
Inca 2	DV	84,95
Indy Car Data	DA	29,95
Indy Car Racing	DA	49,95
Indy Jones 4 Advent.	DV	47,95
Ishar 3	DV	64,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kick OFF 3	DV	47,95
Kings Quest 6	DV	77,95
Lands of Lore	DV	59,95
Larry 6	DV	69,95
Legend Kyrandia 2	DV	67,95
Links 386 Pro	DA	89,95
Lollypop	**DV**	**74,95**
Lotus 3	DA	59,95
Lukas Classic Adventure Compilation bestehend aus:	DV	99,95
o Indiana Jones 3		
o Loom		
o Maniac Mansion		
o Monkey Island 1		
o Zack Mc Kracken		

DV Battle Bugs nur 59,95

Lure of the Temptres	DV	39,95
MAD News	**DV**	**79,95**
Magic of Endoria	DV	79,95
Master of Orion	DA	89,95
Monkey Island 1	DV	35,95
Monkey Island 2	DV	47,95
Mortal Combat	DA	49,95
Outpost	**DV**	**67,95**
Overlord	EV	67,95
Oxyd Magnum	DV	x47,95
Pacific Strike	DA	79,95
Pacific Strike Speech	DA	34,95
Pinball Dreams	DA	59,95
Pinball Dreams Data	DA	35,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pizza Connection	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Privateer	DA	84,95
Privateer Operation	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Quest f. Glory 4	DV	x67,95
Railway Challenge	DV	67,95
Rallay	DV	64,95
Ravenlooft	DV	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	74,95

Robinsons Requiem	DV	59,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sam & Max	DV	84,95
Sens.Soccer Intern.	DV	39,95
Shadow Caster	DA	79,95
Sim Ant	DV	34,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000 Data	DV	34,95
Sim Earth	DV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon the Sorcerer	DV	84,95
Sleepwalker	DV	29,95
Soccer Kid	DA	67,95
Space Quest 5	DV	64,95
SSN-21 Seawolf	DV	69,95
Star Trek 2	**DV**	**79,95**
Starlord	DV	89,95
Strike Comander	DA	84,95
Striker	EV	66,95
Stronghold	DV	79,95
Subwar 2050	DV	89,95
Subwar2050 Data	DV	47,95
Syndicate	DV	69,95
Syndicate Data	DV	36,95
System Shock	**DA**	**x74,95**
T.F.X.	DV	79,95
Terminater Rampage	DA	67,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DV	89,95
Trivial Pursuit	DV	29,95
Tubolar Worlds	DA	67,95
U.F.O. Enemy Unk.	DV	89,95
Ultima 8	DV	74,95
Ultima8-Lost Vale	DV	i.V.
Victory at Sea	EV	x79,95
Warlord 2	EV	79,95
Warlord 2 Data	EV	69,95
Werewolf KA 50	DA	x67,95
Wing Armada	**DA**	**64,95**
Wings of Glory	DV	x87,95
World Cup USA 94	DV	59,95
World War 2	DA	77,95
WWF 1	DA	19,95
WWF 2	DA	29,95
X-Wing	DA	84,95
X-Wing Data B-Wing	DA	39,95
X-Wing Upgradekid-	DV	49,95

Bundesliga Manager Hattrick DV nur 74,95

PC-CDRom

10 Jahre Interplay-10versch.Titel	DA	89,95
11th Hour	DA	x114,95
7th Guest	DA	94,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Aegis:Guard.o.Fleet	DA	x87,95
Alone in the Dark	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	x84,95
Anstoss+World Cup	DV	84,95
Archon Ultra	DV	67,95
Battle Chess SVGA	DA	89,95
Battle Isle 2	DV	84,95
CD Battle Isle 2 Data	**DV**	**47,95**
Beneath Steel Sky	DV	79,95
Bloodnet	DA	x87,95
CD Burn.Steel 2	**DV**	**79,95**
Burning Steel 1 incl. Editor-Data Shiffe/Amerika	DV	87,95
Burntime	DV	79,95
Caribian Desaster	DV	x87,95
Campaign 1	DV	79,95
Castles 2	DA	x79,95
Comanche incl.Data 1+2 plus 10 Bonusmissionen	DV	89,95
Creature Shock	DA	i.V.
Critical Path	DV	99,95
Cyber Race	DV	87,95
Daemonsgate	DA	69,95
Dark Forces	DA	i.V.
Dark Sun	DV	79,95
Das schw. Auge 1	DV	64,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizer	DV	87,95
Der Planer+Data	DV	84,95
Dragon Lore	DV	x67,95
Dragonsphere	DA	87,95
CD Dreamweb	**DV**	**74,95**
DXXM Utilities	EV	39,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Erben der Erde	DV	79,95
Eye of Beholder 1 - 3	DV	87,95
Falcon Gold	DA	89,95
Fantasy Empire	EV	67,95
CD FIFA Soccer	**DV**	**67,95**
Form.One Grand Pr.	DA	59,95
Gabriel Knights	DV	79,95
Gobliins 3	DV	89,95
Hand of Fate	DV	99,95
History.Line 14-18	DV	59,95
Inca 2	DV	99,95
CD Inferno	**DV**	**x89,95**
Iron Helix	DV	79,95
Journeym.Project	DV	67,95
Jurrasic Park	DV	64,95
Kick OFF 3	DV	54,95
Kings Quest 6	DA	79,95
Labyrinth o. Time	EV	69,95
Lands of Lore	DV	89,95
Larry 6	DV	67,95
Lord of Midnight	DV	x79,95
Lost Eden	DV	i.V.
Lost in Time	DV	87,95
Lukas Clas. Advent:	DV	99,95
Indiana Jones 3 / Loom		
Maniac Mans.1/ZackMc Krakken		
Lukas Flight Class.:	DA	79,95
Battlehawk 1942		
Their finest Houer+Data		
Secret Wappon of the Luftwaffe + 4 Missionsdisketten		

Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton !!!!!!

PC-CDRom

Mad DocMc Cree 2	EV	84,95
Mad News	DV	x84,95
Mega Race	DV	67,95
Might & Magic 1 - 3	DV	87,95
CD NHL Hockey95	**DA**	**79,95**
Myst	DA	87,95
Outpost	DV	79,95
Pinball Delkkuxe	DA	67,95
Quantum Gate	EV	99,95
Quest for Glory 4	DV	x79,95
Ravenloft	EV	79,95
Rebel Assault	DV	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	69,95
Rise of the Robots		i.V.
Sabre Team	DA	67,95
Saga of Aces Compilation - enthält :	DA	x84,95
o Roter Baron + Data		
o Aces of Pacific + Data		
o Aces over Europe		
CD Sam & Max	**DV**	**89,95**
Sens.Soccer intern.	DA	34,95
Shadow Caster	DA	89,95
Sim City	DV	x84,95
CD Simon the Sorcerer	**DV**	**79,95**
"mit komplett deutscher Sprache"		
Space Hulk	DV	79,95
Space Quest 1 - 5	DV	x87,95
Starlord	DV	89,95
Star Trek 1	DV	84,95
Strike Commander incl. Operation und Speech	DA	84,95
Subwar 2050	DV	89,95
Syndicate + Data	DV	89,95
CD System Shock	**DA**	**79,95**
T.F.X.	DV	84,95
The Hidden Below	DA	67,95
The Horde	EV	79,95
CD Theme Park	**DV**	**74,95**
Tie Fighter	EV	x79,95
U. F. O.	DV	94,95
Ultima 8 + Speech	DV	89,95
Under a Killing Moon	DV	x104,95
Universe	DA	x69,95
Who shot Jonny R.	EV	89,95
CD Wing Armada	**DA**	**79,95**
Wizardry 6 + 7	DV	87,95
Wolfpack	DV	67,95
World Cup USA 94	DV	59,95
Zeppelin	DV	x87,95

Gravis Game-Pad 45,95
Gravis Joystick Anal.Pro 77,95

Original Soundblaster Pro Stereo **179,-**

Original Soundblaster Pro 16 BASIC **219,-**

Mitsumi CD-ROM FX001D Doublespeed mit Controller **249,-**

Preisliste kosenlos !!!!

Ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM(Zuststellgebühr schon incl.) zuzügl. 3,-DM Zahlkartengebühr.
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger

REDAKTIONSASSISTENZ
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Journalsatz
Colonization: © Microprose

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380
International Sales: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt



VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei Schwend, 74523 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer
0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 199,– (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 99,50 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 171,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 223,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 111,50 (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1499,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9, A-1020 Wien
Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 09 754/20
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,–
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich



Einstellung auf der Interface-Karte übereinstimmen.

»/M:x« legt die Anzahl der Buffer fest. X muß zwischen 2 und 64 liegen. Mehr dazu in den folgenden Absätzen.

»/P:x« legt die Adresse der Interface-Karte fest. Muß mit der dortigen Einstellung übereinstimmen.

»/T:x« legt den DMA-Kanal fest (nur bei E-Treibern). Muß mit der Einstellung auf der Interface-Karte übereinstimmen. Wenn Sie nur Interrupts, aber keine DMAs nutzen wollen, muß es hier /T:S heißen (S wie Software).

»/X« Treiber legt die Buffer im XMS ab (wenn vorhanden).

Trickreich ist die Installation bei Soundkarten ohne original Mitsumi-Interface. Bei einigen Karten (z.B. Terratec) kann man das Mitsumi nur ohne DMA und IRQ ansprechen; der E-Treiber ist hier also völlig sinnlos. Auf manchen Sound Galaxy-Karten ist ein nachgebauter Mitsumi-Port vorhanden, der nicht der Mitsumi-Spezifikation entspricht und auf anderen Adressen liegt als das Original. Damit laufen auch die Original-Treiber nicht mehr – Sie müssen das Mitsumi mit dem (teilweise veralteten) Galaxy-Treiber benutzen.

Die richtige Buffer-Einstellung ist eine Wissenschaft für sich. Wenn Sie ein Disk-Caching-Programm verwenden, sollten Sie die Buffer mit dem Befehl »/M:2« auf die kleinstmögliche Einstellung setzen. Wenn Sie kein Disk-Caching, aber den DMA- oder Interrupt-Treiber benutzen, muß der Buffer sehr groß sein. Am besten legen Sie mit »/M:64« 128 KByte Buffer an und legen diese mit »/X« in den XMS-Speicher, wo sie kaum stören. Benutzen Sie hingegen den Software-Treiber, sollte der Buffer kleiner sein – »/M:8« hat sich als gute Einstellung erwiesen. Der Grund: Wenn der Software-Treiber einen zu großen Buffer füllt, bleiben Videos und Spiele oft für eine halbe Sekunde oder länger stehen. In diesem Fall kann man paradoxerweise auch den SmartDrive-Cache ausschalten, um das Ruckeln zumindest teilweise zu beseitigen.

Wer ein Mitsumi-Laufwerk mit dem beigelegten Kabel an den CD-Audio-Eingang einer Soundblaster stöpseln will, hört nichts. Sogar der Kopfhörer-Ausgang des Laufwerks stellt sich auf einmal tot. Grund ist ein handfester Kurzschluß, denn bei Mitsumi ist der Stecker exakt verkehrt herum angeschlossen. Es gibt zwei Möglichkeiten, das Problem zu lösen: den Stecker mit einer Nagelfeile an beiden Seiten glatt feilen und dann falsch herum in die Soundblaster stecken oder mit sehr viel Fingerspitzengefühl die Drähte aus dem Stecker entfernen (geht, wenn man einen kleinen Widerhaken im Stecker mit einer Nadel oder einem Messer eindrückt) und vertauscht wieder einstecken. Aus 1234 muß also 4321 werden. Dies gilt



AUF DEM CD-ROM

...von PC Player plus finden Sie diesen Monat aktuelle Treiber-Updates für Philips, Creative, Mitsumi und SCSI-Laufwerke. Wir reden mit weiteren Herstellern, um in zukünftigen Ausgaben noch mehr aktuelle CD-ROM-Treiber für Sie bereitzustellen.

nur für Original-Soundblaster der Firma »Creative«. Wenn Sie einen »Sound Blaster 4.0« oder ähnliches der Firma CPS besitzen, müssen Sie die Kabeloperation wahrscheinlich nicht über sich ergehen lassen.

Creative und Matsushita: Kleine, feine Unterschiede

Wie schon mehrfach berichtet, produziert die Firma Matsushita (die Konzernmutter von Panasonic) ein preiswertes Doublespeed-Laufwerk namens CR-562B. Von Creative Labs gibt es das gleiche Laufwerk zu kaufen, allerdings mit geändertem ROM und der Bezeichnung 563B. Obwohl die beiden bis auf einen Aufkleber und eine Zahl im ROM absolut identisch sind, lassen sich die Creative-Treiber nicht mit dem 562er benutzen (siehe auch Technik-Treff in Ausgabe 9/94). Deswegen gibt es zwei verschiedene Treiber: Den SBCD.SYS (von Creative Labs) und den CDMKE.SYS (von Matsushita). Letzterer ist nur in der veralteten Version 4.04 zu haben, SBCD.SYS gibt es inzwischen als Version 4.19.



Theoretisch ist es möglich, den SBCD.SYS-Treiber so zu verändern, daß er auch mit dem 562 funktioniert. Dazu müssen die Bytes »b5 b6 b3« mit einem Diskeditor in »b5 b6 b2« geändert werden. Allerdings verletzen Sie damit das Copyright der Firma Creative und können mit keinerlei Support rechnen. Auch ist fraglich, ob dieser Kniff in Zukunft funktioniert oder ob sich Creative neue Tricks der Aussperrung einfallen läßt.

Beim CDMKE.SYS kann man die Adresse auf zwei verschiedene Arten einstellen. Mit »/P:x« geben Sie die Adresse an, wenn Sie eine eigene Interface-Karte verwenden. Ist das Laufwerk hingegen an einen Soundblaster angeschlossen, müssen Sie »/SBP:x« angeben, wobei x der Basis-Adresse Ihres Soundblasters entspricht. Beim SBCD.SYS hingegen gibt es nur den Wert »/P:x«, der in diesem Fall die Basis-Adresse der Soundkarte enthalten muß. Verwenden Sie das Laufwerk trotzdem nicht direkt an einer Soundblaster Pro sondern mit einer separaten Karte, können Sie mit »/P:x /T:2« ein Interface mit Adresse x benutzen.

Der Treiber erlaubt, bis zu 4 CD-ROMs anzusprechen. Diese müssen auf der Rückseite entsprechend »gejumpert« werden; ein Laufwerk erhält dann die Nummer 1, ein weiteres die Nummer 2, usw. Wer nur ein Laufwerk hat, kann durch Angabe des Parameter »/N:1« die Boot-Zeit verkürzen, weil ansonsten der Treiber alle vier Laufwerke prüft. Beim Creative-Treiber hat man das Verhalten inzwischen genau umgestellt: Gibt man nicht »/N:x« an, geht der Treiber davon aus, daß es nur ein Laufwerk gibt und ignoriert die anderen. Deswegen gibt dort »/N:1« keinen Geschwindigkeitsgewinn.

Wenn Sie als alter Fan von Creative noch das Singlespeed-Laufwerk besitzen, brauchen Sie es nicht auf den Müll zu wer-



fen. Das Laufwerk kann als Nummer 1 weiter betrieben werden; das neue Doublespeed kriegt dann die Nummer 2 und der Treiber wird auf zwei Laufwerke eingestellt. Das langsame Laufwerk mit Caddy kann nun beispielsweise für CDs verwendet werden, die Sie immer wieder mal brauchen und selten wechseln, beispielsweise ein Lexikon.

Wer sein Laufwerk, aus welchen Gründen auch immer, in einem Singlespeed-Modus betreiben will, kann dies mit »/S:S« tun. Der Parameter »/S:D« schaltet theoretisch auf Doublespeed um, aber der Modus ist ja sowieso normalerweise aktiv. Glücklicherweise gibt es bei diesem Laufwerk keine Probleme mit Interrupts und DMAs, da der Treiber rein im Software-Modus arbeitet.

Sonys ungleiche Brüder

Die Sony-Laufwerke CDA-31 und 33 sehen fast gleich aus; das eine können Sie aber theroetisch gar nicht kaufen. Beim 31er-Modell handelt es sich um ein sogenanntes OEM-Laufwerk, welches PC-Herstellern in großen Stückzahlen verkauft wird, damit diese das Laufwerk ab Werk in PCs einbauen können. Trotzdem tauchen immer wieder diese Laufwerke in neutraler Verpackung bei Händlern auf. Es ist nicht illegal, diese Laufwerke zu besitzen. Aber es kann Ihnen passieren, daß Garantie-Ansprüche verloren gehen, weil das Laufwerk nicht für den Einzelverkauf gedacht ist.



Die Sony-Drives CDU 31 und 33 werden oft verwechselt; zwar haben beide ähnliche technische Daten, doch das 31er sollte eigentlich beim Händler gar nicht zu kaufen sein.

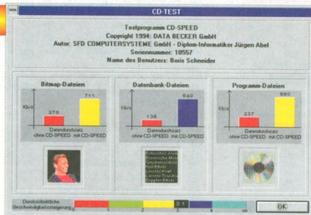
Normalerweise liegt den Sony-Laufwerken eine Interfacekarte bei, die wie bei Mitsumi verschiedene Modi mit und ohne DMA-Betrieb anbietet. Auch hier gilt: DMA macht die Daten zwar nicht schneller, verbraucht aber weniger Rechenzeit auf PC-Seite. Beim DMA-Transfer kann der PC also nebenbei die Videos besser entpacken oder mehr Grafik auf den Bildschirm schaufeln. Wenn DMA-Transfer auf Ihrem PC einwandfrei funktioniert, sollten Sie ihn also unbedingt aktivieren.

Auch sonst haben das Sony- und das Mitsumi-Interface viele Gemeinsamkeiten. Auf manchen Soundkarten von Aztech gibt es deswegen einen Mitsumi-Port, der mittels eines Adapters in einen Sony-Port verwandelt wird. Leider funktionieren mit dieser Lösung nur die Treiberprogramme von Aztech und nicht die original Sony-Treiber. Das kann im Einzelfall zu Problemen führen. Deswegen: Wenn Sie den Steckplatz im PC frei haben, verwenden Sie am besten die original Sony-Interface-Karte.

Der Treiber SLCD.SYS (aktuelle Version: 1.73a) bietet weniger Optionen als die seiner Kollegen. Als wichtigstes müssen Sie den Port angeben, auf den die Interface-Karte eingestellt ist. Das geht mit »/B:x« wobei »x« für Hex-Adresse steht. Wenn Sie den DMA-Modus verwenden wollen, müssen sie als nächstes »/M:D« angeben. Gibt es unerklärliche Fehler, probieren Sie stattdessen einfach »/M:P«, welches den DMA-Transfer ausschaltet. Mit »/T:x« geben Sie den verwendeten DMA-Kanal an, der auch mit dem auf der Interface-Karte eingestellten Wert übereinstimmen muß.

Wenn Sie kein Cache-Programm wie »Smartdrive« verwenden, lohnt es sich, den Parameter »/K« anzugeben, der einen kleinen internen Cache einrichtet. Dieser macht sich hauptsächlich bei Zugriffen auf mehrere Directories bezahlt. Sollten Sie hingegen Smartdrive oder ein anderes Programm einsetzen, sparen Sie durch Löschen dieses Wertes etwas RAM. Um zu sehen, welche Werte vom Treiber aktiviert werden, setzen Sie an das Ende der Zeile »/C /V«. Dadurch erhalten Sie eine längere Aufstellung der ganzen Treiber-Interna. Wenn das Booten schneller gehen soll, lassen Sie C und V einfach wieder weg. **(bs)**

MEHR SPEED?



Die Analyse-Programme von CD-Speed versprechen Geschwindigkeitsgewinne, die Computerspieler aber kaum bemerken werden

Von der Düsseldorfer Firma Data Becker erreichte uns das Programm »CD Speed«, welches vollmundig »Arbeiten wie von Festplatte« verheißt. Das Versprechen stimmt – aber nicht für den typischen Computerspieler.

CD Speed legt auf der Festplatte des PCs einen CD-ROM-Cache an. Bis zu 20 MByte der aktuellen CD, darunter die komplette Verzeichnisstruktur, werden dann von der Harddisk gelesen, was ohne Zweifel um einiges schneller als ein CD-Zugriff ist. Das hat natürlich einen Haken: Der allererste Zugriff auf eine Datei dauert länger, da sie ja nicht nur ins RAM gelesen, sondern auch auf Festplatte geschrieben wird. Leider machen Spiele, besonders die mit Videosequenzen, sehr viele »erste« Zugriffe auf Dateien. Die Zwischenspeicherung ist da oft für die Katz, weil die gecacheten Daten nur selten wieder verwendet werden können.

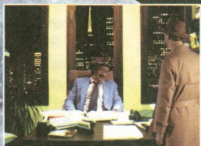
Anders ist die Arbeit mit Programmen auf CD-ROM, beispielsweise Corel Draw. Da kann CD Speed insbesondere bei mehrfachen Aufrufen erhebliche Geschwindigkeitsvorteile bringen.

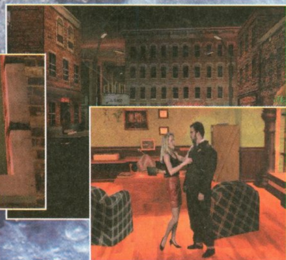
Die ziemlich komplexe Installation des Produkts (es benötigt sowohl EMS- wie XMS-Speicher gleichzeitig und läuft deswegen erst gar nicht ohne Memory-Manager) läßt die Lust auf CD Speed noch weiter sinken. In nur wenigen Fällen kann es mehr Tempo als »SmartDrive« bieten, welches keine Daten auf Festplatte schreibt und so keine Bremse bei den Einzelzugriffen darstellt. Wer es jedoch für Anwendungssoftware braucht, kann für nur 69 Mark in jeder Buchhandlung oder bei Data Becker, Düsseldorf, zuschlagen.

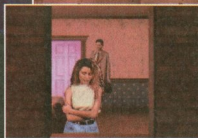
INTERACTIVE MOVIE

Der Film zum Mitspielen auf 4 CD-ROMs

UNDER A Killing Moon







Erleben Sie den "ersten wirklich interaktiven Film" auf vier CD-ROMs!

Bringen Sie Ihren Trenchcoat in die Reinigung, denn hier spielen Sie in der Rolle von Tex Murphy, seines Zeichens Privatdetektiv, die Hauptrolle in einem exzellenten Kriminal-Abenteuer. Treffen Sie Hollywood-Stars wie Russel Means (DER LETZTE MOHIKANER), **Brian Keith** (PARENT TRAP) **und Margot Kidder** (SUPERMAN), **während Sie sich frei in einer virtuellen Welt bewegen! Mit über drei Stunden Filmaufnahmen und 21 weiteren Schauspielern ist UNDER A KILLING MOON ein echter Meilenstein. Das Multimedia-Ereignis für Sie! Lauffähig mit MS-DOS-Computer** (AB 386ER, SVGA, FESTPLATTE, 4MB RAM, CD-ROM-LAUFWERK) **Wir wünschen gute Unterhaltung!**





EMP

Tel: 05 91 / 9143-11
Fax: 05 91 / 9143-20

Direkt bestellen bei (Coupon einschicken, faxen oder anrufen):
EMP Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21
49811 Lingen

Bitte schicken Sie mir folgendes Programm sofort bei Veröffentlichung:
UNDER A KILLING MOON (Erscheinungstermin voraussichtlich Ende September) auf 4 CD-ROMs, DM 139,99

- ☐ per Post-Nachnahme (zzgl. 9,90 Porto, Verpackung und Nachnahmegebühr)
- ☐ per Vorauskasse (zzgl. DM 5,– Porto und Verpackung/Scheck anbei)

Name: ______________________

Strasse: ______________________

PLZ: ________ Ort: ______________

____
Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen bitte der Erziehungsberechtigte)

HEXE STATT SOCCER

Andrew Spencer ist zurück. Der Programmierer des legendären C 64-Sportspiels »International Soccer« veröffentlicht demnächst das 3D-Adventure »Ecstatica«. Was Andrew in den letzten zehn Jahren getrieben hat, verrät er in diesem Interview.

Andrew Spencer? Nie gehört. »International Soccer«? Ach, war das nicht das tolle Fußballspiel für den Commodore 64? Andrew Spencer – hat der das damals nicht programmiert? Ja, wo war er denn die letzten zehn Jahre? Fragen über Fragen, die Andrew Spencer nach seinem Auftauchen aus der Versenkung beantwortet. Anlaß ist sein neues Spiel »Ecstatica«, das im November von Psygnosis auf CD-ROM veröffentlicht wird. Der öffentlichkeitsscheue Programmierer plauderte beim Interview nicht nur über die vergangenen Jahre, sondern vor allem über sein neues Spiel.

PC PLAYER: Wir haben gehört, daß Du seit fünf Jahren an »Ecstatica« arbeitest. Hast Du sonst nichts getan und läßt sich dieser Aufwand eigentlich rechtfertigen?

ANDREW: Oh ja, es waren gut fünf Jahre und es ist sehr wohl gerechtfertigt. Ich habe nur rund sechs Monate etwas anderes gemacht, so mit Pop und Video und habe mit Captain Sensible gearbeitet. Einer der Gründe für meine Rückkehr in die Spieleszene war schlichtweg die Tatsache, daß ich kein Geld mehr hatte! Die Idee zu Ecstatica entstand schon vor zehn Jahren und hat sich natürlich mittlerweile verändert, aber der Grundgedanke blieb gleich.



»Warum ich zurückkam? Ich hatte kein Geld mehr!«

PC PLAYER: Hast Du die ganze Zeit über allein gearbeitet?

ANDREW: Alain Maindron, ein Franzose, hat mich beim Design und teilweise bei der Story unterstützt, außerdem ist er der Grafiker. Es ist sein erstes großes Spiel.

PC PLAYER: Was war Dein Ziel, als Du mit dem Programm begonnen hast?

ANDREW: Ich wollte ein interaktives Adventure und habe viel gelernt, als es sich im Lauf der Zeit entwickelte. Aber das Ziel war immer, weiter zu gehen als andere Spiele und ein kreatives Medium zu präsentieren.

PC PLAYER: Gibt es eine tiefere Bedeutung des Namens »Ecstatica«?

ANDREW: Ich hab's in einem Wörterbuch gefunden und es bedeutet »alte Hexe«. Ein weiterer Grund ist eine Anspielung auf die Droge.

PC PLAYER: Vor fünf Jahren war der Amiga noch die Spiele-Kiste Nummer 1. Hast Du Dich erst später auf den PC umgestellt und wenn ja, was war am schwierigsten daran?

ANDREW: Ja, ich habe Ecstatica ursprünglich auf dem Amiga angefangen und es dann für den PC umgeschrieben. Nach International Soccer wollte ich kein Spiel mehr nur für eine Maschine schreiben.

Für den Amiga sieht's jetzt aber schlecht aus, da er nicht schnell genug ist. Die Ellipsoiden sind halt besonders hart.

PC PLAYER: Könntest Du mal erklären, was Ellipsoiden sind?

ANDREW: Ellipsoiden sind aus Kreisen aufgebaut. In Spielen wie »Alone in the Dark« werden die Figuren mit geraden Linien dargestellt und sehen entsprechend kantig aus. Also machen wir alle Ecken rund und haben keine Spitzen mehr.

Die Idee entstand aus Cartoons, die mit runden Formen gemacht werden. Wenn man genügend Dreiecke verwendet, geht es zwar auch, aber mit Ellipsoiden ist es einfacher.

PC PLAYER: Apropos: Dein Spiel sieht Alone in the Dark ja sehr ähnlich. Machst Du Dir deswegen keine Sorgen?

ANDREW: Alone in the Dark ist völlig anders und ich würde mir erst dann Sorgen machen, wenn es andere besser machten als wir. Bei Bewegungen zeigen die Ellipsoiden, was sie können; im Gegensatz zu den eckigen Polygonen. Körperbewegungen sehen echt aus und die Reaktionen sind weicher und präziser, alles ist natürlicher. Das ganze ähnelt mehr einem Cartoon als dem eckigen Alone in the Dark.

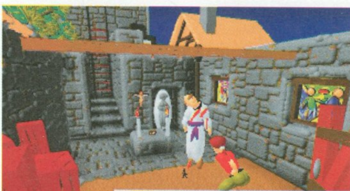


»Estatica ähnelt mehr einem Cartoon als dem eckigen Alone in the Dark!«

PC PLAYER: Worum geht es genau in Ecstatica und was unterscheidet es noch von anderen Spielen?

ANDREW: Das Interface funktioniert ohne Menüs und Icons, man sieht also den vollen Bildschirm. Die Story spielt im Mittelalter, man wählt entweder einen Mann oder eine Frau als Spielfigur aus, die zu Beginn eine Brücke überquert und in ein Dorf reitet. Wir sehen, daß es hier keine Menschen gibt, alles scheint ziemlich bizarr zu sein und wir spüren etwas Böses.

Über die Brücke zurückkehren kann man nicht und so



Einige Kampfszenen bei Ecstatioa wirken ziemlich makaber



50 verschiedene Monster machen dem Spieler das Leben schwer



Hier sieht man schön die runden Formen, die durch das Ellipsoiden-Grafiksystem erzeugt werden

entdeckt der Spieler, daß in dem Dorf eine Frau – die alte Hexe – schwarze Magie betreibt. Davon muß man das Dorf befreien und die Leute retten. Es gibt 250 Schauplätze, 50 Monster, viele Puzzles und einige sehr makabere Szenen. Außerdem verändert sich die Stimmung des Spiels, je tiefer man hineingerät.

PC PLAYER: Wie wichtig sind die Soundeffekte und die Musik?

ANDREW: Sehr wichtig! Wir haben ein Team aus Liverpool, die erledigen das für uns. Die Musik paßt sich der Stimmung an und verändert sich ständig, je nachdem, was der Spieler unternimmt. Das ist schwierig, aber da die Musik sehr wichtig ist, wurde es intensiv ausgearbeitet.

PC PLAYER: Hast Du Dir das Programmieren selbst beigebracht oder es studiert?

ANDREW: Ich bin durch die wissenschaftliche Abschlußprüfung an der Yorker Uni gerasselt, das war meine einzige Ausbildung. Ich hab's mir also selbst beigebracht.

PC PLAYER: Man kennt Dich als Programmierer von International Soccer auf dem C 64. Ist das ein Handicap?

ANDREW: Ich habe nie besonders viel Feedback auf dieses Spiel erhalten, sondern ging vielmehr danach auf Tauchstation und hatte mit der Computerszene nicht viel zu tun. Erst kürzlich habe ich von neuen Fußballspielen wie »FIFA Soccer« oder »Kick Off« gehört. Ich bin mir sehr bewußt, daß mich die Leute jetzt als den Typen ansehen, der das berühmte Fußballspiel für den C 64 schrieb, aber das ist mir nicht unangenehm.

PC PLAYER: Könnten die Leute über Dein neues Spiel sagen: »Es sieht toll aus, aber es spielt sich schlecht«?

ANDREW: Hmm. Es tut sich sehr viel in »Ecstatica«. Man kontrolliert das Spiel, es hat nichts mit »7th Guest« zu tun. Ich muß das so direkt sagen, denn nette Grafik ist nicht genug; der Anwender muß selbst entscheiden können, wo in der großen Spielwelt er hinsteuern will. Aber ich habe nicht viele andere Spiele gesehen.

PC PLAYER: Denkst Du schon an das nächste Projekt?

ANDREW: Derzeit arbeiten wir hart an der Fertigstellung des Spiels, aber vielleicht wird es einen zweiten Teil geben oder andere Programme, die auf dem selben System basieren. Vielleicht was mit Science-fiction-Handlung.

PC PLAYER: Hast Du ein Lieblingsspiel?

ANDREW: Ich spiele nicht viel am Computer, aber mich haben Alone in the Dark und Doom beeindruckt. Ich glaube, wenn ich Doom geschrieben hätte, könnte ich ein nettes Finanzpolster haben... Alain mag übrigens Civilization.

PC PLAYER: Vor welcher Person der Computerindustrie hast Du am meisten Respekt?

ANDREW: (Stille)...Hmm... Ich war nie ein großer Fan der Computerindustrie...

PC PLAYER: Angenommen, Du hättest einen Wunsch in der PC-Welt frei, der sofort erfüllt wird...

ANDREW: Dann bitte ein weltweites Standard-System mit der gleichen Grafikkarte, Soundkarte und so weiter. Es würde alles viel einfacher machen! Manchmal dauert es ewig, bis ein Spiel auf allen Systemen läuft. (fs)

Inserentenverzeichnis

HOTLINES



Spiel kaputt? Hardware will nicht? Treiber zu alt? Fast alle Spiele- und Hardwarefirmen haben Hotlines, bei denen Sie sich über Probleme mit Programmen und Steckkarten informieren können. Ab sofort finden Sie jeden Monat eine aktuelle Hotline-Liste in PC Player. Neben Telefonnummern gibt es auch, sofern vorhanden, die Mailbox-Nummer und das Compuserve-Forum, in dem der jeweilige Anbieter zu finden ist.
Bitte beachten Sie, daß es in den meisten Fällen unter diesen Nummern keine Spieletips gibt, sondern nur Hilfe zu technischen Anfragen. Bitte befolgen Sie auch die Sprechzeiten; gerade bei kleineren Softwarefirmen kann das Telefon nicht immer von den Programmierern bewacht werden.

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Mailbox	Compuserve
Ascon	05241 - 39083	Mo-Fr, 10-12, 14-17 Uhr	05241 - 939300	-
Attic Entertainment	07431 - 54323	Mo-Fr, 10-17 Uhr	-	-
Aztech Systems	-	-	0421-1691782	-
Blue Byte	0208 - 450 88 88	Mo-Fr, 15-17 Uhr	-	-
Bomico	06107 - 80 81	Mo-Fr, 15-18 Uhr	06107 - 930 222	-
Coktel Vision	0033 1 46 01 46 50 (Frankreich)	Mo-So, 9-21 Uhr	-	-
Creative Labs	02131 - 102838	Mo-Fr, 10-18 Uhr	02131-919820	BLASTER
Cyberdreams	siehe Bomico	-	-	GAMEAPUB
Electronic Arts	05241 - 26024	Mo, Mi, Fr, 14-17 Uhr	-	GAMEAPUB
Gravis	in Arbeit	-	-	-
Ikarion	0241 - 911 971	Mo-Fr, 9-13, 14-17 Uhr	-	-
Interplay	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB
LucasArts	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUB
Max Design	0043/ 36 87 24 14 70 (Österreich)	Di, Do, 15-18 Uhr	-	-
Maxis	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB
Media Vision		-	089-61381-394	MEDIAVISION
Microprose	05241/946 480	Di, 15-18 Uhr	-	GAMEBPUB
Mindscape	(England) 0044/444 246 333	keine Angabe	-	GAMEAPUB
Neo	0043/ 25 56 82 29 4 (Österreich)	Di, Do, 13-16 Uhr	-	-
New World Computing	siehe Softgold	-	-	GAMECPUB
Novalogic	siehe Softgold	-	-	-
Ocean	siehe Bomico	-	-	-
Orchid Technology	-	-	02131-80075	MULTIBVEN
Origin	siehe Electronic Arts	-	-	GAMEAPUB
Psygnosis	in Arbeit	-	-	-
Sierra	siehe Bomico	-	-	GAMEAPUB
Sir-Tech	siehe Softgold	-	-	GAMEBPUB
Softgold	02131 - 965111	Mo, Mi, Fr, 16-18 Uhr	in Arbeit	-
Software 2000	05241- 986010	Mo-Fr, 11-18 Uhr	-	-
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	-	-	GAMEBPUB
SSI	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUB
US Gold	0044 21 326 6418 (England)	Mo-Fr, 10-18 Uhr		-
Vobis			02405 18067	
Virgin	in Arbeit	-	-	-

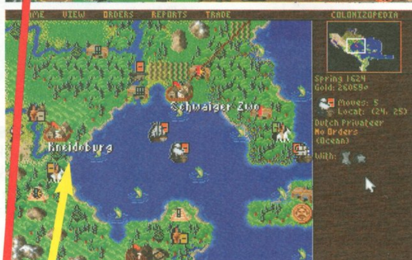
Alle Angaben in dieser Liste wurden von uns geprüft, werden aber Ohne Gewähr an Sie weitergegeben. Wenn Sie eine Firma in dieser Liste vermissen oder vielleicht sogar selbst in der Hotline-Liste auftauchen wollen, schreiben Sie bitte eine Postkarte an die Redaktion. *(bs)*

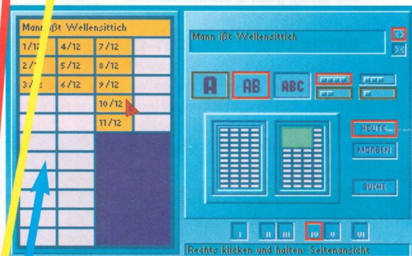
PC PLAYER

TIPS & TRICKS

TIPS & TRICKS ab Seite







Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

KLEIN & FEIN

ZOOL 2

Frust bei »Zool 2«? Dann werden Ihnen die Cheats von Andreas Hallmeyer aus Münchberg weiterhelfen. Geben Sie während des Titelbilds »Cremola« ein, gibt es zehn Leben für Zool, mit »Vision« sind es sogar 20. »Tough Guy« macht unseren Helden unbesiegbar, »Oldenemy« gibt Ihnen unbegrenzte Zeit und mit »Alcento« verfügt Zool über 99 Bonusgegenstände. Unbegrenzt viele Smartbombs erhalten Sie mit der Eingabe von »Kickass« und mit »Bumblebee« gelangt man durch Drücken von »Return« schließlich in den nächsten Level.



Mit kleinen Cheats hat Zool 20 Leben mehr oder springt gleich in den nächsten Level

BATTLE ISLE II SCENERY-CD

Nächtelanges Spielen der Battle Isle II Scenery-CD »Das Erbe des Titan« wird vom Erfolg gekrönt. Michael Hong aus Erding hat uns die kompletten Levelcodes für den Ein- und Mehrspieler-Modus geschickt und wir wollen Sie Ihnen nicht vorenthalten. Hier die Levels für Solospieler:

Level	Code
Die Höllen-Insel	Holleko
Der Brückenkopf	Brocken
Die Schlacht am Gefet	Amgefin
Der Hafen im Süden	Hasenol
Worb in Sicht	Woringa
Wer rettet Brit?	Britigi
Der Gegenschlag	Gegagol
Der Ansturm	Anturox
Drag	Gradofe
Die Dokumente	Dronnox
Dorag und Dengh	Durdero
Die Holner-Insel	Holinin
Hallwa wird frei	Walhaki
General Denghs Rückkehr	Sefluxa
Das Industriegebiet	Indusol
Die Verfolgung	Wedoflik

Und nun die Paßwörter für die Mehrspieler-Levels:

Level	Spieler	Code
Die sechs Fürsten	6	Furston
Die Zwergstaaten	4	Galtrax
Der Kerbathsee	2	Elganiw
Die Inseln	6	Lopirot
Arena	2	Agretil
Die Basis in den Bergen	3	Feltong
Die Flieger des Sieges	2	Wilkors
Die Sümpfe	2	Meklara
Die Höhenbomber	2	Holitus
Der Wettlauf	4	Nerting

COMANCHE

Treibstoff nach Wunsch, unbegrenzt viele Waffen und Reparaturen bei Bedarf wünscht sich wohl jeder »Comanche«-Pilot hin und wieder. Rolf Janssen aus Leer hat einen versteckten Cheat-Modus gefunden. Sie müssen mit einen Hex-Editor (auf eigene Gefahr – also vorher eine Sicherheitskopie anfertigen!) in der Datei »Comanche.exe« das Wort »heat« suchen. Dieses wandelt man in »Cheat« um, indem die Zahl 43 für das »C« eingegeben wird. Nach dem Abspeichern erscheint in der Menüleiste die neue Option »Cheat«, mit der Sie all die kleinen Goodies aufrufen können.



Mit unserem Trick tanken Sie Ihren Hubschrauber nach Belieben auf

THEME PARK

Die Tips zu Bullfrogs »Theme Park« reißen nicht ab. Jan-Philipp Petersen aus Bremen empfiehlt, statt Ihrem Spitznamen »Demo« einzugeben und dann »Spiel fortsetzen« zu wählen. Schon steht Ihnen ein kompletter Vergnügungspark zur Verfügung. Hannes Mosser aus Innsbruck/Österreich hatte mit der Eingabe von »Disneyland« als Parknamen Erfolg: Damit kann man ohne Darlehen ins Spiel einsteigen.

RAPTOR

Die Programmierer von »Raptor« feiern offensichtlich gut und oft, denn sonst hätten sie nicht ihre Geburtstage in Form kleiner Gags im Spiel verewigt. Unser Leser Johannes Griesser aus Innsbruck/Österreich hat schon kräftig mitgefeiert. Wenn Sie auch bei der Party dabei sein wollen, stellen Sie mit dem »Date«-Befehl doch einmal die Uhr Ihres Rechners auf den 16.5. oder den 28.8. und sie hören die Programmierer fürchterlich albern die Erkennungsmelodie von Apogee nachjaulen. Während des Spiels dürfen Sie sich über nichts mehr wundern, schon gar nicht, wenn irgendwelche Tiere über den Bildschirm flitzen und Sie beschießen.

BETRAYAL AT KRONDOR

Auch ohne Hex-Betrügereien läßt sich im Rollenspiel »Betrayal at Krondor« ein sinnvoller Cheat-Modus aufrufen, wie unser Leser Jakob Happach jun. aus Ebertshausen herausgefunden hat. Rufen Sie im laufenden Spiel die Overhead-Karte auf und drücken dann die rechte Shift- und die »^«-Taste. Das »^« finden Sie ganz links oben auf der Tastatur, direkt unter



Im Cheat-Center gibt es allerlei nützliche Gegenstände für geplagte Rollenspieler

Escape. Auf amerikanischen Keyboards kann es übrigens auch das »~« sein. Anschließend taucht ein neuer Bildschirm auf, ähnlich den Screens mit den Moredhel-Truhen. Über die Code-Räder muß je nach Kapitel ein vierstelliger Zahlencode eingegeben werden. Schon ist man im Cheat-Center und kann alle Charaktere heilen oder einen Inventarbildschirm öffnen, in dem sich allerlei Gegenstände finden, die zur Beendigung des Kapitels nötig sind.

(fs)

Kapitel	Code
1	6478
2	9216
3	7702
4	2131
5	5052
6	0680
7	0194
8	4743
9	9995

Kraftstoff für Ihren PC

– jetzt jeden Monat frei Haus!

z.B. • VERSAMAP V1.40 • CAD/DRAW V2.0e • INIMAGE JR. V1.05 • THUMBS PL…
TALKING TEACHER V1.3 • SONIC BOOM V1.01 • LVIEW/PRO V1.1 WIN • …
V1.1A • EASY DRAFT V3.30 • EXE.EXE • MULTI MEDIA VOLUME …
V2.30 WIN • DRAG`N`VIEW GOLD V1.01 • QPEG V1.4E • …
FAXCARTOONS II V1.1 • GDS V3.0 • HITL…
SCREENSHOW V1.7 WIN • WWPLUS …
PC-AHNEN V7/94 • MATHE …
REPORT V24.06.94 • SIL…
V1.0 WIN • IM2IMP V…
JOINS THE CIRC…
SHAREWARE • …
COMPUSERV…
… MAGAZIN #19 •
… • THREED 3D-LAB V0.02 •
… V4.0 WIN • VIDEO FOR WINDOWS
… V1.2 • 3D ATLAS V1.3 WIN • THAI LESSON
QPEG V1.4E • PIANO PROFESSOR V1.0A WIN • KLICKTIONARY
V3.0 • ICOSHOW V1.22 • CERES SOUND STUDIO V1.1 LIGHT WIN •
COMMO V6.0 • TARGET V6.31 LIGHT • BILDIA V1.7 • SIDPLAY V1.16 •
STERNHIMMEL V2.0 • CROSSMAGIC V2.02 DEMO • SILICON TIMES
V01.07.94 • XL PLUS 2000 PLUS • CFOS V1.02c • PAPER AIRPLANES

1000 Shareware-programme zum Schnuppern:

2 CD's für DM 35,–

Noch aktueller geht's nicht! Immer eine Nasenlänge voraus mit der brandaktuellen Shareware aus den Bereichen:

- **Grafik, Sound und Multimedia**
- **Utilities**
- **Antiviren-Kits**
- **Programmierung**
- **Spiele**
- **und vieles mehr...**

Und das alles ganz bequem im Abo – ohne Laufereien und immer pünktlich



Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Bestellservice CSJ, DMV Software, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Lassen Sie sich von der Abo-CD überzeugen – fordern Sie Ihr Schnupperabo an:

- Sie erhalten immer aktuell Ihre Shareware-CD Monat für Monat – Sie versäumen keine!
- Lieferung erfolgt monatlich „Frei Haus" Keine unnötige Lauferei
- Sie sparen im Abo je nach Zahlungsweise bis zu DM 60,– gegenüber Einzelkauf.
- Das Abo kann jederzeit beendet werden und zwar ohne Kündigungsfrist. Geld für bezahlte, aber noch nicht ausgelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

Bitte Coupon abtrennen und einsenden oder Seite faxen.

DMV Software
Bestellservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

Die Bestellfax-Hotline: 089/20 24 02 15

Her mit den 1.000 Shareware-Programmen zum Schnuppern!

Schicken Sie mir die nächsten beiden Monats-CDs zum sensationellen Preis von DM 35,–. Wenn ich von der Monats-CD nicht voll überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt meiner 2. Monats-CD mit. Ansonsten senden Sie mir monatlich die aktuelle topware-CD per Post frei Haus – Preisvorteil je nach Zahlungsweise s.u.. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Meine Adresse: PC 114

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift - Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Bestellservice CSJ, DMV Software, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum/2. Unterschrift - Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)

Ich bezahle das Schnupperabo (DM 35,–) bequem per Bankeinzug:

Bank____________________

BLZ __________ Kto.__________

Anschließend wähle ich folgende Zahlungsweise:
- ❑ monatlich (DM 29,95)
- ❑ 1/4 jährlich (86,10)/ich spare DM 15,– jährlich
- ❑ 1/2 jährlich (164,70)/ich spare DM 30,– jährlich
- ❑ 1 jährlich (299,–)/ich spare DM 60,40 jährlich

Der Betrag wird entsprechend abgebucht.

Chitinpanzer bereit, Stinkkäfer entsichert, Wespen startklar! Hier gibt's Strategie-Tips für gestreßte Insektengeneräle.



PLAYER'S GUIDE

BATTLE BUGS

Die brandneue Dynamix-Tüftelei »Battle Bugs« spricht gleichermaßen Denkspielakrobaten wie Sandkastenstrategen an. Wer in einem der über 50 Level festsitzt, findet hier gezielte Hilfe. Für die meisten Käferschlachten gibt es übrigens mehr als nur einen Lösungsweg – die hier abgedruckten Strategien sind aber die effizientesten.

Allgemeine Käfertaktiken

Man sollte grundsätzlich bei jedem Nahkampf versuchen, in der Überzahl zu sein: Bis auf die Spinne kann sich jedes Insekt immer nur einem Gegner widmen, jeder weitere gräbt seine Hauerchen seelenruhig in den ungeschützten Chitinpanzer. Bestes Beispiel ist die Heuschrecke, die gut im Angriff, aber miserabel in der (Selbst-) Verteidigung ist. Also sollte man sie möglichst auf Gegner hetzen, die schon mit einem anderen Käfer beschäftigt sind.

Experimentieren Sie mit dem »Fadenkreuz« und dem »Verteidigungsradius«. In vielen Leveln geht es darum, möglichst schnell bestimmte Nahrungsreste zu erreichen. Es bringt in diesem Fall nichts, wenn Ihre kleinen Kämpfer auf alles losgehen, was sich bewegt. Deshalb wird in einem solchen der Radius der entsprechenden Käfer auf das Minimum gesetzt.

Es ist wichtig, sich die Käferbeschreibungen gut einzuprägen. Eine Küchenschabe ist beispielsweise immun gegen schädliches Terrain. Einem Pillendreher machen Bombenexplosionen nichts aus – es sei denn, er steht unter dem Einfluß von Stinkkäse. Die Fähigkeit der Räuberfliege, aus Kämpfen zu flüchten, läßt sich dazu benutzen, Gegner immer weiter von ihrem eigentlichen Ziel fortzulocken.

Sehr wichtig sind die »Projektile«. Steine wirft man am besten von oben herab, dadurch richten sie mehr Schaden an. Generell ist die Wurfreichweite größer, wenn sich der Werfende über dem Boden befindet. Dynamit und Bomben sollten immer gegen mehrere Gegner gleichzeitig eingesetzt werden. Opfern Sie notfalls eine »billige« Einheit, um mehrere Feindkrabbler an einer Stelle zu ballen. Stinkkäse setzt man zur Verzögerung ein, Raketen gegen feindliche Fluginsekten. Achtung: Verfügt der Gegner über Raketen, so sollte man die eigenen Luftgeschwader solange am Boden (laufen) lassen, bis die Abschußgefahr beseitigt ist.

Machen Sie während der Schlacht öfters eine Verschnauf- und Nachdenkpause. Meist kommt es auf wenige Sekunden an, und leicht verpasst man einen wichtigen Moment, weil man mal wieder einem einzelnen Käfer direkt Befehle gegeben hat.


Ameise (6/3)

Da die ersten fünf Level nur der Einführung dienen, fangen wir direkt mit der sechsten Mission an. Alle Insektennamen wurden ins Deutsche übersetzt. Falls Sie sich nicht immer sicher sind, welcher Käfertyp gemeint ist, so beachten Sie einfach die kleinen Käferbildchen auf den folgenden Seiten. Hinter jedem Namen steht in Klammern Angriffs- und Verteidigungswert des Krabblers.


Meuchelmörder (2/0)

6. Gang of Four

Sammeln Sie Ihre Jungs und hetzen Sie sie dann auf die Gottesanbeterin. Der Pillendreher sollte als erstes mit ihr zusammentreffen – und wenige Augenblicke später auch die anderen Kriegerchen.

7. Leftovers

Mit dem Moskito verhindern, daß die Olive vom Gegner geschnappt wird. Gleichzeitig die restlichen Insektensoldaten zur Olive schicken.

8. Spatula Spat

Die Küchenschabe sollte die rechte Hälfte der Spaten-Rampe versperren. Der Rest der Armee macht mit der links hochkletternden Küchenschabe und Ameise kurzen Prozeß. Danach stellen die verbliebenen Gegner keine große Gefahr mehr dar.


Biene (13/4)

9. Basemant Race

Lassen Sie den Wasserkäfer über das Öl trippeln und so den obersten feindlichen Pillendreher abfangen. Ein sofort losgeschickter Tauchkäfer kommt rechtzeitig an, um den Pillendreher vollends in den Insektenhimmel zu klopfen. Währenddessen überholt die Ameise den anderen Pillendreher (Weg vorgeben!) und hält diesen solange auf, bis der zweite eigene Wasserkäfer herangekommen ist.

10. A Crisis of Leadership

Der Kommandeur muß schnellstmöglich so plaziert werden, daß er beide Pillendreher gleichzeitig unterstützen kann. Beachten Sie den Kommando-Radius.

11. Cola Commotion

Laden Sie Ihren Pillendreher in die Motte und fliegen Sie ihn zur Salamischeibe. Nach der Landung greifen beide (die Motte als zweites!) den feindlichen Pillendreher an. Die sofort losgeschickten Ameisen treffen zum Todesstoß ein. Der zweite Pillendreher hat nun gegen unsere Überlebenden keine Chance mehr.


Küchenschabe (6/7)

12. Basic Insink

Jede der gegnerischen Bienen sollte mit einem Moskito und einer eigenen Biene angegriffen werden. Die überlebenden eigenen Bienen werfen ihre Bombenlast auf die feindlichen Küchenschaben und die bombentragende Ameise. Erst jetzt die restlichen Käferkrieger einsetzen, um den Sieg komplett zu machen.

13. Triple Jump

Lassen Sie die Feindgrashüpfer herankommen und putzen Sie diese weg. Dazu reichen jeweils zwei bis drei eigene Ameisen und ein eigener Grashüpfer. Wenn nur noch Ihre Grashüpfer übrig sind, sollten Sie die Schlacht gewinnen – nach dem üblichen Prinzip, einzelne Gegner in Überzahl anzugreifen.

14. Slawgging Along

Der Wasserkäfer saust auf dem optimalen Weg (von Hand vorgeben!) über die Colaflüssigkeit und fängt die feindliche Ameise ab. Währenddessen rennt Ihre vorderste Ameise um den Krautsalat herum und verhindert, daß die Biene die Paprikaschote erobert. Ihre gleichzeitig losgeschickten restlichen Ameisen kommen nach und machen der Biene den Garaus.

15. The Bread Line

Greifen Sie die Biene erst mit dem Leuchtkäfer, und sofort darauf mit dem Moskito an. Die eigenen Bomben müssen möglichst effektiv eingesetzt werden – es gilt, immer mehrere Feindkäfer auf einmal zu treffen!

16. Bug Sandwich

In dieser Mission kommt es nur darauf an, die Gegner einzeln zu besiegen. Halten Sie Ihre eigenen Soldaten möglichst in einer Gruppe zusammen und erle-

digen sie die Feinde Krabbelkäfer für Krabbelkäfer.

17. A Pizza in the Action

Ziehen Sie alle Streitkräfte von der Pizza zurück, bis auf die Küchenschabe. Diese verwickelt die heranstürmenden Gegner in einen Nahkampf. Jetzt die Bombe in das Knäuel werfen und zum Gegenangriff übergehen.

18. Bugburger

Zunächst müssen die gegnerischen Ameisen beschäftigt werden, damit sie ihre Raketen nicht einsetzen können: Die untere Ameise wird mit einem Grashüpfer angegriffen, die obere kurz darauf mit der Fliege. Während die eigene Armee in Richtung Burger bewegt wird, müssen Fliege und Moskito unbedingt am Boden laufen! Sind die Ameisen beschäftigt, wirft zunächst der Moskito (jetzt wieder fliegend) seine Bombenlast auf die Gegner, die noch mit unserem armen Grashüpfer beschäftigt sind. Kurz darauf sollte der Pillendreher seine Bombe hinterherwerfen. Nun die Gegner wie gewohnt niederringen.

19. Head-on

Gehen Sie, die Küchenschabe voran, auf die Wespe los. Sobald die beiden kämpfen, greifen Ihre Grashüpfer in das Gerangel ein. Opfern Sie in der Mitte des Schlachtfelds zwei Ameisen, um möglichst viele Gegner zu ballen (der Nashornkäfer und die beiden Gottesanbeterinnen müssen darunter sein!). Nach einem exzessiven Bombardement durch unsere Pillendreher stürzen wir uns auf die geschwächten Feindkrabbler. Zum Schluß kümmern wir uns um die letzte Gottesanbeterin, wobei die Küchenschabe oder der Pillendreher als erstes angreifen.


Fliege (4/7)

20. Ant eat' em

Nicht um die Paprikaschote kümmern, sondern mehrere starke Verteidigunsgruppen bilden. Mit den Bienenbombern sollten die feindlichen Wespen und Spinnen beharkt werden, bevor die Pillendreher aufschließen können.

Wenn dann auch letztere abgeschlagen sind, hat man mit den gegnerischen Küchenschaben leichtes Spiel.

21. Who's guarding the Food?

Der Fliege muß der schnellstmögliche Weg zu »Mr. Wigglz« von Hand vorgegeben werden. Dort beseitigt sie zunächst den Wasserkäfer und bindet dann zwei weitere Feinde. Währenddessen macht Ihre


Tauchkäfer (15/6)

Bomben-Ameise gleichzeitig dem Grashüpfer und der Gottesanbeterin den Garaus. Wenn Sie präzise sind, behält die Ameise einige Steine übrig, die Sie dann auf den Pillendreher am anderen Ende des Schlachtfelds wirft. Bekämpfen sie diesen daraufhin mit der Ameise und der Fliege. Vorsicht, auf keinen Fall in den Gestanksradius des getöteten Stinkkäfers kommen!

22. Counter Attack

Werfen Sie alle Käsebomben möglichst weit nach links, um die Hauptmacht des Gegners zu verlangsamen. Schnell die Biene per Rakete abschießen und dann mit einem Moskito und einer Ameise töten. Am besten setzt man die Steine des Pillendrehers unterstützend ein. Die obere Sprungspinne wird ebenso hurtig mit einer Ameise und einem Grashüpfer angegriffen, die untere mit zwei Fliegen und dem zweiten Grashüpfer. Danach sollten Ihre gesammelten Überlebenden mit der feindlichen Hauptstreitmacht fertig werden können.


Grashüpfer (8/1)

23. Hold the Fries

Greifen Sie sofort beide gegnerischen Anführer mit je einem Meuchelmörder an. Der eigene Anführer muß gut geschützt werden; und die eigenen Truppen sollten nie seinen Kommando-Radius verlassen. Befördern Sie Ihre Bomenwerfer mit den beiden Motten auf die Pommes-Tüte, so daß sie in alle Richtungen zielen können. Den Opferungs-Trick anwenden, um möglichst viele Gegner auf einmal zu treffen. Töten Sie schnellstmöglich die verwundeten Anführer. Dann alle Kräfte sammeln und aufräumen.

24. A just and honorable Pizza

Unser Grashüpfer springt zur Pizza, was einen Teil der Gegner ablenkt. Nun erobern wir die Apfelschnitte, wobei unsere Meuchelmörder die Gottesanbeterin töten. Zum Schluß die übliche Kehrwoche abhalten.

25. Wak-A-Bug

Beide Motten mit einem Meuchelmörder beladen und zum rechten Ende des Brötchens fliegen. Dort sofort ausladen und mit dem ersten Meuchelmörder die Biene angreifen, während sich der andere um den Tauchkäfer kümmert. Die Wasserkäfer und Motten beteiligen sich gleich darauf an dem Kampf.

Währenddessen nimmt der Nashornkäfer die Pommes ein, und der dritte Meuchelmörder stellt sich zwischen ihn und die restlichen Feinde. Wenn Sie darauf achten, daß der Nashornkäfer nie mehr als zwei Nahkampfgegner hat, sollten Sie die Oberhand behalten.

26. Water Bugged

Die Bomben-Ameise auf das Buch stellen und per Stinkkäse die Gegner verlangsamen. Auf die sich bildenden, benebelten Knäuel die restlichen Bomben werfen. Per Wasserläufer die zweite Artillerie-Ameise übersetzen und die Tauchkäfer heranschwimmen lassen. Wiederum möglichst effizient bomben. Ziehen Sie den Rest der linken Gruppe zur Vereinigung mit den Verstärkungen zurück.

Die verbliebenen Ameisen, die Küchenschabe und die Biene kümmern sich um die Gottesanbeterin auf der rechten Seite des Wassers. Danach kommen sie der Hauptsreitmacht zur Hilfe, bis auf die Küchenschabe: Die stellt sich stattdessen in die Mitte des schädlichen Terrains und wartet auf unvorsichtige Gegner.

27. Say your Prayers

Bewegen Sie ihre Käferstreitmacht nach links, auf die Lücke in der Colaflüssigkeit zu. Eine Käsebombe ermöglicht es dabei, um die Gottesanbeterinnen herumzulaufen. Überqueren Sie die Cola und werfen Sie genau auf die Lücke eine weitere Stinkbombe. Bekämpfen Sie nun jeweils eine Gottesanbeterin mit beiden Nashornkäfern gleichzeitig, während ihre restlichen Truppen die anderen Gottesanbeterinnen beschäftigen. Sobald ihre Nashornkäfer Erfolg hatten, wenden sie sich der nächsten Gegnerin zu – und zwar immer im Verhältnis zwei zu eins, niemals alleine!

28. Waiting for Rhino

Sofort den Nashornkrabbler zur Unterstützung losschicken. Die umzingelte Ameise tötet mit ihren Steinen möglichst viele Gegner, und zwar so, daß sie der Umzingelung entkommen kann. Danach rennt sie um die »Shards« herum, vermeidet aber jeden Kampf solange, bis der Nashornkäfer eintrifft.

29. Get me to the Olive on Time

Die Sprungspinne nimmt erstmal die Olive ein, während Wasser- und Tauchkäfer auf dem schnellstmöglichen Weg (also auf dem Wasser) zum Brot eilen. Die Ameise wird per Wasserläufer zu einer Stelle unterhalb des Brots gebracht, die ihr das Bombenwerfen gestattet, die Wasserläufer selbst positionieren sich weit genug vom Brot weg, um nachher nicht von den Bomben getroffen zu wer-

Sprungspinne (8/4)

den. Währenddessen geraten Ihre beiden ersten Käfer auf dem Brot ins Hintertreffen. Kurz vor dem Ableben des Tauchkäfers müssen die Bomben geworfen werden.
Achtung: Wenn die Olive bereits in Feindeshand ist, muß vorher ein Wasserläufer in Eroberungsreichweite zum Brot gebracht werden. Dann wirft die Ameise ihren Stein und stürzt sich mit den Wasserläufern auf die überlebenden Gegner.


Leuchtkäfer (10/3)

30. Wreck Room

Ihre eigenen Motten sollten in der Luft die feindlichen angreifen und sie zusammen mit ihrer Pillendreher-Fracht beseitigen. Eine Motte befördert die Bomben-Ameise auf den Doughnut – dadurch wird die Wurfreichweite größer und das Steinewerfen effizienter. Angeschlagenen Einheiten wird mit dem Sanitäter geholfen.

31. Cheese it

Zuerst muß die feindliche Fliege von unserem Moskito heruntergeholt werden. Die restlichen Guten sammeln sich rechts vom Käse, knapp außerhalb der Eroberungsreichweite. Die Gegner gehen nun alle auf den Moskito los, der sich eine Weile durch kurze Flüge retten kann. Aber Vorsicht: Immer innerhalb des Eroberungsradius und nie zu lange in der Luft bleiben, sonst schnappt sich der Gegner den Käse. Wenn sich genug Feindeinheiten auf dem Käse angesammelt haben, kommen die Bomben zum Einsatz. Vorher aber mindestens eine Einheit in den Eroberungsradius bewegen! Wenn die Bomben gut gezielt sind, sichert uns das die Überlegenheit. Nun wie üblich in Überzahl die Gegner massakrieren.

Motte (2/1)

32. Rock-a-bye Bugs

Setzen Sie die Küchenschabe mit dem Wasserläufer über und schicken sie dann zum Käsestück. Unterdessen sollte die Wespe mit einer Rakete beschossen werden. Wenn sie abermals aufsteigt, folgt die zweite Rakete. Als nächstes befördert man per Wasserläufer den Anführer auf die andere Seite. Er wird so plaziert, daß er zwar die Küchenschabe unterstützt, selbst aber in keinen Kampf verwickelt wird. Nun setzen wir die Raketen-Ameise über, die sich mit ihren Steinen um den gegnerischen Anführer kümmert, sobald er in die Nähe kommt.
Unterdessen werden Stück für Stück die restlichen Einheiten übergesetzt. Sobald der feindliche Nashornkäfer auf unsere heldenhafte Küchenschabe losgeht, wird er von der zweiten Projektil-Ameise mit Steinen bearbeitet und dann mit den Ameisen und dem Anführer angegriffen. Zum Schluß geht's ans Eingemachte.

33. The long March

Mit den Räuberfliegen werden den feindlichen Pillendrehern die Bomben stiebitzt und gleich darauf gegen die Spinnen und Gottesanbeterinnen eingesetzt. Zur selben Zeit verlangsamt man mit dem Stinkkäfer und den Käsebomben das Vorankommen der Nashornkäfer. Diese folgen unseren Einheiten zwar über das schädliche Terrain, nehmen dabei aber beträchtlichen Schaden – vor allem, wenn sie währenddessen von ein oder zwei Küchenschaben bearbeitet werden. Gelangen Sie schließlich zu den »Shards«, erweist sich eine überlebende Räuberfliege als praktisch: zum Entwaffnen des verteidigenden Pillendrehers.

34. Air Farce

Für Raketen gilt prinzipiell daselbe wie für Bomben: Den Gegner zum Ballen seiner Einheiten verleiten und dann als Knäuel mit Raketen beschießen. Angeschossenen Fliegern wird am besten mit Bomben vollständig das Lebenslicht ausgepustet. Wie gut, daß unsere Räuberfliege für Nachschub sorgen kann...

35. A quick Snack

Greifen Sie den Nashornkäfer mit der Spinne und der Küchenschabe an, wobei letztere zuerst am Gegner sein muß. Gleichzeitig wird die feindliche Schabe zuerst mit dem Pillendreher und sofort darauf mit der Ameise angegangen. Die Überlebenden unverzüglich auf die Gottesanbeterin werfen, die Einheit mit dem besten Verteidigungswert voran.

36. Meat the Enemy

Blasen Sie zum Rückzug vom Paprika, für den Abtransport sorgen die Motten und der Wasserläufer. Mit einer der Motten sollte der Pillendreher auf dem Steak abgesetzt werden. Wenn dann die Küchenschaben kommen, wirft er in aller Seelenruhe seine Bomben direkt vor die eigenen Füße – er selbst ist ja gegen Explosionen immun...
Währenddessen werden zwei Ameisen in die Nähe des Steaks gebracht. Wenn die Küchenschaben tot sind, klettern die Ameisen hinauf und benutzen ihre Steine gegen die heranrückenden Feinde. Sollten diese zu schnell herankommen, können sie mit den Fliegen und dem Wasserläufer eine Weile aufgehalten werden. Beim Steinewerfen diejenigen Gegner verschonen, die eh' schon fast tot sind. Zu guter Letzt wird zum Nahkampf übergegangen.


Moskito (8/2)

37. Hamburger Hopeless

Eine Ihrer Bienen muß die feindliche daran hindern, den Hamburger zu erobern. Die andere wirft ihre Bomben auf die gegnerischen Grashüpfer. Wenn Ihre Ameisen heran sind, werfen sie ihre Feuerwerkskörper auf die Gegner. In der Zwischenzeit sollten beide Motten mit einer Küchenschabe beladen und zu den Pommes geschickt werden. Dort gehen die beiden Schaben auf eine der Küchenschaben los, während die beiden Motten die zweite Verteidigerin beschäftigen. Die restlichen eigenen Küchenschaben verteidigen die Zwiebelringe.

38. Quoth the Rhino: Bite me

Beschäftigen Sie jeden Nashornkäfer mit je einer Fliege, und stürzen Sie sich mit allen anderen Fliegen auf die Gottesanbeterin. Immer dann, wenn ein Nashornkäfer kurz vor dem Sieg gegen die ihn aufhaltende Fliege steht, ziehen Sie eine weitere von der Hauptmacht ab und werfen sie ihm entgegen.


Sanitäter (0/0)

39. Oil be Back

Per Motte bringt man eine Ameise in Schußentfernung auf die beiden Küchenschaben. Zwei weitere Ameisen werden von den Wasserläufern hinterhergerudert. Kurz bevor die Motte ihr Ziel erreicht, muß die Räuberfliege ungefähr in die Mitte zwischen den beiden Küchenschaben fliegen, um diese anzulocken. Rechtzeitig abhauen und auf die nun dicht nebeneinander stehenden Schaben Bomben werfen. Die anderen beiden Ameisen sollten rechtzeitig eintreffen, um das Bombardement abzuschließen.
Die zurückgelassenen Ameisen stellen sich auf die »Shards« und bewerfen die Angreifer. Der Stinkkäfer schließlich hält die feindlichen Verstärkungen auf.

40. Cold cut Crisis

Ein aus dem Anführer, einem Grashüpfer und zwei Ameisen bestehender Kampftrupp bewegt sich auf halbem Weg bis zum Käse. Der angreifende Feind-Grashüpfer wird niedergemetzelt. Gleichzeitig wird eine Ameise zur Paprikaschote und die Küchenschabe zur Salamischeibe geschickt. Wenn der Gegner den Käse erobert hat, bleibt nur der Anführer zurück, während sich seine Truppen auf »Nahrungssuche« begeben. Die beiden Ameisen plus Anführer nehmen nun ihrerseits den Käse ein, während die Grashüpfer in die Schlacht um die Salami eingreifen. Sobald der Feind die Paprikaschote erobert hat, bläst er zum Angriff auf den Käse. Schicken Sie eine Ameise zur unverteidigten Papri-

TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 10/93



Saurier auf CD ROM – großer Vergleichstest • Tests: u.a. Secret of Monkey Island, Eight Ball Deluxe, Burntime, Galactic Warrior Art • Tips & Tricks zu Lost Vikings • u.v.a.

Ausgabe 11/93



High-End-PCs im Test • Reel Magic – die neue Videokarte • Tips & Tricks u.a. Lemmings, Prince of Persia 2, Maniac Mansion • 50 Seiten Spiele-Tests • Viren-Bekämpfung • ...

Ausgabe 12/93



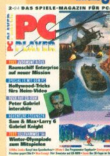
Die besten Produkte des Jahres • Tips & Tricks u.a. zu Simon the Sorcerer, Return to Zork, Dark Sun • Im Test: Anstoß • Die neuen Bildschirmschoner im Test • u.v.a.

Ausgabe 1/94



Greatest Hits: Die Tops + Flops '93 • Tests: Larry 6, Kyrandia 2, Aufschwung Ost, Sam 6 Max, Goblins 3, Rebel Assault, Indy Car Racing • Tips & Tricks: Xanth, Lost in Time, Shadow Caster • ...

Ausgabe 2/94



Hollywood Tricks fürs Heim-Video • Peter Gabriel interaktiv • Tests: Civilization, Marios Time Machine, Doom, Judgment Rites, u.a. • Tips & Tricks: Larry 6, Gabriel Knight • ...

Ausgabe 3/94



CES: 12 Seiten USA-News • Tests: SIM CITY 2000, Pinball Fantasies, Alone in the Dark 2, Dragonsphere,u.a. • Sonderteil Tips & Tricks: Judgment-Lösung, DOOM-Geheimnisse, .. • ...

Ausgabe 4/94



Mit Paint Brush malen auf dem PC • Tests: Beneath a Steel Sky, Mad News, The Elder Scrolls Arena, Battle Isle 2 • Tips & Tricks: Inca 2, Anstoß, Alone in the Dark 2, Labyrinth of Time, Doom • ...

Ausgabe 5/94



CD-ROM-Test: Doublespeed-Laufwerke • Soundkarten Doktor • Tests: Lands of Lore, Day of the Tentacle, Myst, The Horde, Critical Path u.a. • Tips & Tricks: SimCity 2000, Dragonsphere • ...

Ausgabe 6/94



DOS 7 im Praxistest • Die neuen Soundkarten • Tests: Pacific Air War, die Siedler, Winter & Summer Challenge • Tips & Tricks: Beneath a Steel Sky, Ravenloft, Elder Scrolls Arena • ...

Ausgabe 7/94



Pentium gegen DX4 • 3 D Bilder auf dem PC • WM Total: Fußballsimulationen im Vergleich • Spieletests: Al-Quadim, Fifa Soccer, Sam & Max, Anstoss, Sim City , u.a. • Tips & Tricks: Battle Isle 2, Siedler, Innocent, ...

Ausgabe 8/94



Alles zu Strategie-Spielen • Chicago News • Tests: Pizza-Connection, Sternenschweif, Cool-Spot, Privateer, Shanghai II, D-Day, u.a. • Tips & Tricks: Master of Orion, Al-Quadim, Railroad Tycoon, ...

Ausgabe 9/94



Tinten-Farbdrucker im Vergleich • VGA-Karten • Tests: PC Golf, TIE Fighter, Wing Commander, Indy Car Circuits, Ultima V • Tips & Tricks: TIE-Fighter, Pizza-Connection, Outpost, Inherit the Earth

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die benötigt werden ankreuzen.

JA ich möchte meine PC Player Sammlung tutto completti!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr. ______

BLZ/Bankverbindung ______

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

___ Stück für je DM 6,50 der Ausgabe ___ : DM ___

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD) : DM 4,-

Gesamtsumme : DM ___

Name,Vorname ______

Straße ______

PLZ, Ort ______

Unterschrift ______

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Seite aus dem Heft heraustrennen, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **0 89/20 24 02 15**
Tel. 0 89/20 24 02 50

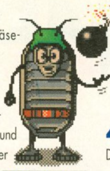
oder schicken Sie den Coupon an:

DMV-Verlag
Leser-Service, CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München

ka und gewinnen Sie die Käse-Abwehrschlacht.

41. Sink stink

Der Moskito blockiert per Käseabwurf den feindlichen Schwamm und setzt sich dann an eine schwer erreichbare Stelle innerhalb der Pizza-Eroberungszone. Die Motte fliegt die bombentragende Ameise dicht heran. Eine weitere Ameise wird vom Wasserläufer zur Pizza gebracht, die dritte von der zurückkehrenden Motte geholt. Während sich etwas später die Feinde auf den Moskito stürzen, trabt eine Ameise in den Eroberungsradius. Nun werden sämtliche Bomben auf die zusammengeballten Gegner geworfen. Mittlerweile sollten die Tauchkäfer ankommen und die angeschlagenen Bösewichte vollends besiegen.



Pillendreher (7/7)

42. Around or through

Erobern Sie mit der Biene die »Shards«, während je zwei Ameisen zu den feindlichen Nashornkäfern laufen. Kurz bevor letztere erreicht werden, stürzen sich sämtliche Gegner auf die Ameisen. Die sind nicht dumm und fliehen – durch die schmale Lücke zwischen den Öllachen. Zusammen mit einigen Küchenschaben blockieren sie dann den Durchgang, so lange es irgendwie geht.
Die Tauchkäfer bewegen sich über das Öl zur anderen Engstelle und blockieren auch diese. Nun können sich die verbliebenen Ameisen in aller Seelenruhe aufmachen, die ganze Nahrung zu erobern. Mit den Spinnen bekämpft man alle Gegner, die vielleicht nicht in die Falle gelaufen sind.

43. I think I'm gonna hurl

Die Ameise ganz rechts neben den Marmeladeklecks bewegen und Käse werfen lassen – genau in den Weg des Nashornkäfers. Dadurch haben unsere Grashüpfer Gelegenheit, die feindliche Spinne am Doughnut zu töten. Zur selben Zeit bringt die Motte die andere Ameise auf die Spielkarten, von wo aus sie die gegnerischen Ameisen mit Bömbchen bewerfen kann.

Gottesanbeterin (16/5)

44. Lunch Meating

Per Motte eine Küchenschabe so auf der Sellerie-Brücke absetzen, daß nur einer der Angreifer hinüber kommt und die restlichen blockiert sind. Der einsame Aggressor wird von unserer Hauptstreitmacht mutig niedergemetzelt. Wenn der Gegner unsere Brückenblockiererin schließlich besiegt hat, wird das Mannöver mit der zweiten Schabe wiederholt. Zum Schluß wie gewohnt vorgehen – viele gegen einen...

45. Grab those Buns

Die Sprungspinnen müssen hinter die feindlichen Linien gelangen, um möglichst viele der bösen Krabbler von der eigentlichen Front abzulenken. Natürlich stellen sich die Spinnen nicht zum Kampf, sondern laufen ständig davon. Unsere Hauptstreitmacht sollte dadurch in der Lage sein, die restlichen Gegner nach und nach zu massakrieren.

46. Too many Wasps

Die Ameisen rennen von der ersten Sekunde an vor den Wespen davon. Bewegen Sie den Nashornkäfer so, daß ihn sämtliche Feindameisen etwa zur selben Zeit erreichen. Danach wirft unsere Biene ihre Bomben auf unseren Helden – was ihn beträchtlich schwächt, aber alle Ameisen tötet.
Versuchen Sie, die eigenen Ameisen so zusammenzuführen, daß auch die Wespen ein Knäuel bilden, und lassen Sie daraufhin Ihre Bomben-Ameise wüten. Danach stürzen sich der Nashornkäfer, die Biene und die Ameisen auf die verwundeten Wespen.



Räuberfliege (4/2)

47. Bridge Brouhaha

Die feindliche Biene wird von der unsrigen plus einem Moskito angegriffen, die Wespe mit den restlichen drei Moskitos. Letztere gehen dabei zwar drauf, aber das erste Geschwader hat genug Puste übrig, um ihren Tod zu rächen. Danach wird die gesamte Streitmacht über die obere Brücke geschickt, wobei die feindliche Schabe schnellstmöglich beseitigt werden muß. Am rückwärtigen Zaun entlangmarschieren und den gegnerischen Nashornkäfer mit einer Ameise beschäftigen, während der Rest weitertrippelt. Wenn das Möchtegern-Nashorn die Verfolgung fortsetzt, wird es mit einer weiteren Ameise aufgehalten. In gleicher Weise wird mit dem zweiten Nashorn-Imitat verfahren. Unsere Gottesanbeterinnen kommen so ungestört zum Käse, wo sie die Schabe abmurksen und die Mission beenden.

48. Beat to the Punch

Schicken Sie den Grashüpfer zum Käse, und die Sprungspinne zu der Rampe, die auf das Cutting Board führt. Dort hält sie den bösen Nashornkäfer lange genug auf, um dem Grashüpfer die Käse-Eroberung zu ermöglichen. Danach stürzt sich der Hüpfer ebenfalls auf das Nashorn. Währenddessen schnappt sich die Fliege das Kuchenstück, und zwar springend, nicht laufend. Nach der Eroberung bekämpft sie die Spinne. Der Leuchtkäfer kümmert sich um das Korn und hilft danach der Fliege aus.
Unsere Küchenschabe wird von der Motte in die Nähe des Kuchens transportiert, so daß dieser schneller erobert wird. Danach bekämpft sie die feindliche Gottesanbeterin, während die Motte zurückfliegt und die Käseecke einnimmt.



Nashornkäfer (16/7)

49. Poison Pensive

Sobald das gegnerische Geschwader aufsteigt, attackieren unsere Wespen die bösen Bienen. Die Küchenschaben plazieren sich auf dem schädlichen Terrain. Wenn dann die beiden feindlichen Wespen drüberfliegen, schießt man sie per Rakete ab. Sie fallen auf das Giftzeugs und können dadurch von unseren Schaben ohne weiteres besiegt werden. Danach befördert unsere Motte die Gottesanbeterin zum feindlichen Nashornkäfer, den sie zusammen mit den siegreichen Wespen angreift. Die Schaben rücken zu Fuß über das schädliche Terrain vor, sie sind ja immun dagegen. Die Ameise trippelt in Richtung Reinigungsmittel, auch wenn sie das Waschpulver nur um Fühlerbreite überlebt.
Beim abschließenden Metzeln muß nur beachtet werden, daß die gegnerische Bomben-Ameise rechtzeitig ausgeschaltet wird: Per Motte eine Wespe zur Bombenwerferin transportieren und diese dann mit beiden Einheiten angreifen.

50. Picnic pestered

Die feindlichen Fliegen müssen sich in Gruppen zusammenballen, so daß sie jeweils mit einer Ladung Feuerwerkskörpern und Gift getötet werden können. Sollte eine der Fliegen überleben, so wird sie danach im Nahkampf niedergerungen.



Spinne (14/4)

51. Let's eat!

Die Küchenschabe ködert die feindlichen Leuchtkäfer, indem sie den Schoko-Doughnut kapert. In das entstehende Knäuel werden dann die Giftbomben geworfen, woraufhin unsere Ameisen und der Moskito die ganze Nahrung einsacken können. Achtung: den Moskito so plazieren, daß er den Keks schnell erobern kann. Sonst schnappen sich nämlich die Leuchtkäfer nach ihrem Sieg den Doughnut.

52. One small step for a Mantis

Der Moskito wirft seine Käsebombe vor die unterste



Stinkkäfer (4/2)

Gottesanbeterin und landet dann auf dem am weitesten links befindlichen Chip. Der Leuchtkäfer rennt der unteren Gottesanbeterin hinterher; der Stinkkäfer kümmert sich um die zweite Gottesanbeterin von unten. Unser Wasserkäfer bewegt sich nach links oben, um dort die linke Gottesanbeterin anzugreifen, bevor diese den Chip erreicht. Dieser wird von unserer Motte eingenommen, und die Ameisen erobern die beiden ganz rechts liegenden Käsestückchen.

Wenn der Stinkkäfer sein Ziel fast erreicht hat, benutzt er seine Spezialfähigkeit und greift daraufhin die Gottesanbeterin an. Die Motte opfert sich, indem sie sich der rechten Gottesanbeterin in den Weg stellt. Sobald eine der beiden Ameisen fertig ist, wirft sie sich ebenfalls dieser Feindin zum Fraß vor, während die andere Ameise den Chip ganz rechts erobert. Während dieser Glanztaten springt der Moskito herum und nimmt alle restlichen Nahrungsmittel ein.



Zwei Schwämme sind Schauplatz eines harten Kampfes



Wespe (15/6)

53. Cat boxed in

Als erstes werden die gegnerischen Raketen entschärft, indem eine Räuberfliege hinter der oberen linken Ecke des Katzenklos aufsteigt und sofort wieder auf dem Boden dahinter landet. Die Raketen sollten wirkungslos am Katzenklo zerschellen – natürlich wurden alle gefährdeten Ameisen und Sprungspinnen rechtzeitig in Sicherheit gebracht.

Jetzt können unsere Räuberfliegen die feindlichen Pillendreher entwaffnen, dürfen aber nicht mit dem Leuchtkäfer in Berührung kommen. Landen Sie die Räuberfliegen direkt vor ihrem Opfer und stehlen Sie jeweils eine Bombe. Dann sofort wieder starten, um nicht von der zweiten Bombe getroffen zu werden.

Zur selben Zeit läuft unser Stinkkäfer auf den Türstopper. Außerdem werden die feindlichen Sprungspinnen abgewehrt, und später der Leuchtkäfer. Achten Sie vor allem darauf, daß Ihnen keine Einheiten verloren gehen.

Bevor das erste Nashorn-Ungetüm den Türstopper erreicht, sollte es mit vier Steinen beworfen werden. Danach setzt der Stinkkäfer seine Spezialfähigkeit ein und attackiert den Nashornkäfer. Diejenigen Ameisen, die ihre Steine schon geworfen haben, helfen ihm dabei. Wenn der Stinkkäfer schließlich sein Insektenleben läßt, verstopft eine weitere Ameise den Damm.



Wasserkäfer (4/2)

Die restlichen Ameisen schmeißen ihre Steine auf die heranrückenden Pillendreher, solange diese noch unten auf dem Boden sind.

Jetzt sollten die Feinde so zusammengeballt sein, daß die verbliebenen Nashornkäfer und Küchenschaben gleichzeitig mit jeder Bombe getroffen werden. Wenn dann schließlich die Reste der Angreifer oben auf dem Katzenklo ankommen, können sie von unserer Streitmacht besiegt werden.

54. Can't Ketchup

Unsere rechte Ameise rennt zu den Trinkdeckeln, die Steine-Ameise und die Motte laufen aufeinander zu. Die Wasserkäfer rennen zur weiter entfernten Pfütze. Die verbliebene Ameise wird nach vorne bewegt, zwischen die beiden Pfützen. Sobald die Motte die Steine-Ameise einlädt, fliegt sie diese auf den unteren Plastikdeckel, von wo aus die Steine mit guter Effizienz eingesetzt werden können. Danach wird die Bomben-Ameise auf den Deckel geflogen. Wenn sich die gegnerischen Nashornkäfer den Kronkorken nähern, müssen sie von einigen Wasserkäfern solange beschäftigt werden, bis die feindliche Spinne aufschließt. Nun können alle drei von jeder einzelnen Bombe getroffen werden, was die Spinne tötet. Werfen Sie danach die beiden Steine auf einen der Nashornkäfer. Nur der andere Nashornkäfer überlebt, und wird so schnell wie möglich von den herabtransportierten Ameisen angegriffen. Führen sie gleichzeitig alle restlichen Kräfte heran, um dem Nashorn den Rest zu geben.

Kommandant (6/5)

55. Busy Bees

Halten Sie mit ihren Moskitos zwei der Feindbienen davon ab, Bomben zu werfen, und verteilen Sie Ihre mutigen Käfer so, daß jede Bombe immer nur einen von ihnen erwischen kann. Die Bienen versuchen, die Küchenschabe und die beiden Ameisen zu treffen. Letztere sollten die Flucht nach vorn antreten, um vor ihrem Ende selbst noch einige Bomben werfen zu können. Die Küchenschabe hingegen flieht nach hinten, so daß die Bienen länger brauchen, um sie zu erreichen. Sollte ein Moskito überleben, fliegt er einer anderen Biene hinterher.

Mit Steinwürfen und dem Einsatz von Stinkkäse wird der erste feindliche Tauchkäfer verlangsamt, so daß der zweite Tauchkäfer aufschließt und beide mit einer Bombe getroffen werden können.

56. Dessert Storm

Sie haben hier nur deshalb eine kleine Chance, weil die Gegner weit verstreut sind und meist einzeln auf Ihre Streitmacht treffen. Diese bewegt sich am oberen Ende des Schlachtfelds entlang und achtet besonders darauf, keinen ihrer Leuchtkäfer zu verlieren. Wenn Sie jeden Gegner massiert angreifen, sollten sich die eigenen Verluste in engen Grenzen halten. Sobald die Wespen herangeflogen kommen, werden sie mit Raketen heruntergeholt. Sparen Sie aber auf jeden Fall genug Bomben für die Küchenschaben, die den Kuchen bewachen.

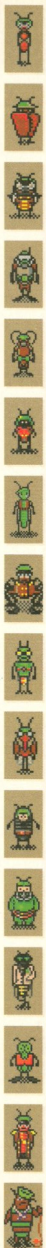
Sobald Ihr Trupp am Zaun angelangt ist, muß es schnell gehen. Die beiden Wespen werden mit zwei beliebigen Einheiten abgelenkt, daraufhin werfen die Leuchtkäfer ihre jeweils drei Bomben auf die Küchenschaben, was diese tötet.

Die Leuchtkäfer versperren nun den Weg zum Kuchen, der in Windeseile von einem beliebigen anderen Käfer eingenommen wird.

Viel Spaß beim Nachspielen, und nicht die Hoffnung aufgeben: Bei manchen Missionen entscheiden ein oder zwei Sekunden über den Ausgang der Schlacht. Wenn das Timing partout nicht klappen will, ruhig die Spiel-Stopuhr zu Hilfe nehmen: Aha, die Wespe um »09:28« loszuschicken hat nicht gereicht – dann schickt man sie beim nächsten Versuch halt um »09:29« los. **(la)**



Wasserläufer (10/4)



ERSTE SCHRITTE

COLONIZATION

Kaum veröffentlicht Microprose sein neues Strategiespiel »Colonization«, haben wir die ersten Tips für Sie auf Lager.

Wenn Sie Startprobleme mit »Colonization« haben sollten, finden Sie hier zu den wichtigsten Punkten allgemeine Strategien.

Zu Beginn

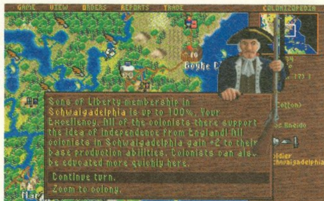
Zum anfänglichen Aufbau der Siedlung ist vor allem Holz notwendig, also sollten ein oder zwei Waldfelder neben der Stadt liegen und idealerweise baldigst ein Meister-Holzfäller sowie ein Meister-Zimmermann ihre Arbeit aufnehmen. Als erstes sollten Sie ein Warenhaus bauen, außer Sie sind nahrungstechnisch unbedingt auf die Fischerei angewiesen. In diesem Fall erst das Dock fertigstellen. Grundsätzlich der Ankurbelung der eigenen Produktion den Vorrang geben (Sägewerk etc.), da die anderen Bauten dann ihrerseits schneller errichtet werden können. Sobald sich Ihnen in Europa ein Scout anbietet, wird dieser zum Erkunden Amerikas eingesetzt. Jedes Indianerdorf abklappern, das bringt Geschenke ein oder macht noch unbekannte Kartenabschnitte sichtbar.

Ab ungefähr zehn Bevölkerungseinheiten sollte man eine weitere Stadt gründen, allerdings mindestens sechs Felder von der ersten Ortschaft entfernt. Setzen Sie relativ früh Pioniere ein, um Wälder zu roden, Äcker anzulegen und Straßen zu bauen.

Sobald Sie es sich vom Geld und der Nahrungsproduktion her leisten können, unbedingt eine Ladung Pferde importieren. Rösser stellen so ziemlich das wichtigste »Produkt« im Spiel dar und vermehren sich netterweise in den Kolonien von alleine – sofern genügend Nahrungsüberschüsse vorhanden sind.

Die Indianer

Zu Beginn herrscht eitel Sonnenschein in den Beziehungen zu den verschiedenen Stämmen. Seien Sie freundlich, nutzen Sie die Fortbildungsangebote der örtlichen VHS-Indianerdörfer, handeln Sie mit den Eingeborenen – es sei denn, Sie spielen die Spanier. Später wird es fast zwangsläufig zu Konflikten kommen. Wenn man gegen die Indianer vorgeht, dann nach Möglichkeit nur defensiv, z.B. zum Töten bewaffneter Einheiten. Das Zerstören von Dörfern ist zeitaufwendig und wird mit Punktabzug bestraft. Wenn es allerdings zu einem richtigen Indianerkrieg kommt, dann sollten Sie unbarmherzig sein – dauernde Raubzüge und kleinere Scharmützel führen nur



Die Demokratie-Bewegung hat auch angenehme Nebenwirkungen in Ihren Städten

zum Aufrüsten der Indianer mit Waffen und Pferden. Richten Sie Ihre Agressionen nach Möglichkeit immer nur gegen einen Stamm – und vermeiden Sie reine Vergeltungs- oder Spaß-an-der-Freud-Feldzüge. Gut ausgebildete Missionare und sporadische Geschenke helfen, den Alarmierungsgrad der umliegenden Dörfer abzuschwächen. Auch Vorratsforderungen sollten erfüllt werden – solange die Eingeborenen keine Musketen oder Pferde haben wollen.

Die Holländer

Den Handelvorteil der Holländer macht sie unabhängiger von großflächigen Besitztümern. Da viele Güter hin- und hertransportiert werden, sollten Sie über ein paar Kampfschiffe verfügen, die ständig die Handelsrouten bewachen. Vermeiden Sie einen ewigen Kleinkrieg mit den Engländern – das bringt wenig und zehrt an Ihren Ressourcen. Gegen Kaperungen sollte man sich aber energisch zur Wehr setzen.

Die Engländer

Die Engländer bekommen mehr Zulauf von freiwilligen Aussiedlern als andere Staaten. Dadurch wächst die Bevölkerung schneller und das anfangs knappe Geld kann sinnvoller investiert werden – beispielsweise in ein Kaperschiff. Verpassen Sie nicht den Absprung auf den nordamerikanischen Kontinent. Da sich die Briten am schnellsten ausbreiten, haben sie gewöhnlich auch die meisten Feinde

.

Die Spanier

Den Spaniern bieten sich zu Beginn mehrere Veteranen an und beim Angriff auf Indianerdörfer haben sie große Vorteile. Deshalb empfiehlt sich – traurig, aber wahr – das historische Vorgehen: Ausrottung von Inkas und Azteken. Möglichst viele berittene Soldaten nach Übersee schaffen und mit mindestens drei Einheiten gleichzeitig das erste Dorf niederbrennen. Das zusammengeraubte Gold läßt man sich von der königlichen Marine nach Europa schaffen. Trotz der Transportkosten sollte genug Gold übrigbleiben, um sich eine eigene Galleone leisten zu können – damit werden in Zukunft die Wucherzölle vermeiden.

Mit der Eroberung weitermachen, von jetzt an kann man sich nach jedem erfolgreichen Massaker neue Kavalleristen und Kolonisten leisten. Ohne den Aufbau der Kolonie groß vernachlässigen zu müssen, hat man schnell ganz Südamerika eingenommen. Besetzen Sie das nördliche Mittelamerika und werfen Sie jeden anderen Europäer von Ihrem geheiligten Grund und Boden – die dazu nötige Armee besitzen Sie ja.

Die Franzosen

Wenn Sie als Franzose einigermaßen defensiv spielen, können Sie Nordamerika besiedeln, ohne jemals größeren Streit mit den Indianern zu haben. Das bedeutet im übrigen ständige Geschenke der Eingeborenen, sowie zahlreiche Konvertierte bei fleißigem Missionieren. Trotzdem sollten die eigenen Siedlungen schnell durch Befestigungen und jeweils eine berittene Einheit geschützt werden: Ab und zu kommt es halt doch zu Übergriffen. Sobald aber die übermütige Indianereinheit beim Angriff auf eines Ihrer Forts draufgegangen ist, herrscht wieder Friede.

Versuchen Sie, die anderen Kolonialmächte aus Nordamerika herauszuhalten. Sperren Sie zudem durch kluges Plazieren von drei guten Kampfeinheiten Mittelamerika für jeden Durchgangsverkehr.

Berufe

Grundsätzlich gilt, daß »Ungelernte« zu simplen Arbeiten abgestellt werden, beispielsweise der Nahrungsproduktion. Ansonsten sollten alle Fortbildungsangebote (Schulen, Indianerdörfer) genutzt werden, zumal bei 24 Bevölkerungseinheiten pro Stadt Schluß ist.

Versuchen Sie nach und nach, alle Positionen mit Spezialisten zu besetzen – es lohnt sich! Im übrigen steigen im späteren Spielverlauf die »Überfahrtsgebühren« drastisch an, wenn sie innerhalb kurzer Zeit viele Kolonisten »anwerben«. Deshalb immer nur ein oder zwei neue Siedler übersetzen und einige Runden warten.

Handel

Sie können nicht umsonst ständig eine Preisübersicht aufrufen – nutzen Sie diese auch. Wenn sich für ein von Ihnen produziertes Gut ein Preisanstieg abzeichnet, dann halten Sie es möglichst lange zurück – um dann einen ganzen Batzen auf einmal loszuschlagen.

Es kann sich sogar lohnen, Baumwolle, Zucker oder Felle aus Europa einzuführen, in Amerika weiterzuverarbeiten und die Endprodukte dann teuer in der alten Heimat zu verkaufen. Wichtig ist die anfängliche Einfuhr von Pferden. Später können Sie mit Ihrem Pferdeüberschuß kräftig Kohle machen.

Auch das Handeln mit den Indianern kann sehr ertragreich sein – wenn man sich nach deren wechselnden Bedürfnissen richtet. Also die Dörfer nicht nur mit »Trade goods« zumüllen, sondern auch mal Werkzeuge oder Mäntel anliefern.

Die Gründungsväter

Entscheiden Sie sich früh für eine bestimmte Grundstrategie: Kämpfen, Handeln oder Expansion. Daran sollte dann auch die Auswahl der Gründungsväter festgemacht werden. Der Kriegstreiber wählt natürlich bevorzugt Haudegen in den Kongress, der Handelsfürst gewiefte Kaufmänner. Allgemein lohnen sich Entdeckungsspezialisten vor allem zu Beginn der Kolonisierung, politisch Versierte hingegen eher im späteren Spielverlauf.

Militärwesen

Versuchen Sie, jede einzelne ihrer Soldateneinheiten mit Pferden auszurüsten. Das hat gleich drei Vorteile: Eine wesentlich größere Beweglichkeit, einen besseren Kampfwert sowie eine Art zusätzlichen »Hit Point«. Denn ein besiegter Kavallerist wird erst zum Fußsoldaten degradiert, was ein Weiterkämpfen ohne weiteres möglich macht. Einem besiegten Infanteristen hingegen bleibt nur die Flucht, da er bei einer weiteren Niederlage getötet wird. Möglichst immer in vorteilhaftem Gelände kämpfen – eine »eingegrabene« Kavallerieeinheit auf einem Hügel ist kaumzu besiegen. Beim Kampf gegen Indianer ist zu beachten, daß man niemals mit einer Einheit neben sie zieht, wenn dieser keine Bewegungspunkte zum Angriff mehr verbleiben. Durch den Hinterhalt-Bonus der Eingeborenen stellen sie eine zu große Gefahr dar, wenn sie selbst attackieren können. Zur See ist diese Taktik noch wichtiger: Da es außer den Beladungsmali keine weiteren Kampfwert-Modifikationen gibt, ist der 50-Prozent-Bonus des Angreifers absolut entscheidend.

Der Unabhängigkeitskrieg

Versuchen Sie, die Erklärung der Unabhängigkeit soweit wie möglich hinauszuzögern. Der Vorteil ist die größere Rebellen-Fraktion in ihrer Bevölkerung sowie der Umstand, daß Sie ja ständig stärkerwerden. Am Tag X sollten Sie dann mit den anderen Kolonien unbedingt auf gutem Fuß stehen.

Achtung: Die Expansionsarmee erscheint direkt nach Erklärung der Unabhängigkeit an Ihrer Küste, bereiten Sie sich also vorher in Ruhe darauf vor.

So sehr sich unser Heer beim Massakrieren wehrloser Indianer bewährt hat, für die europäischen Linienregimenter stellt es keinen Gegner dar. Deshalb sollte man sich mit sämtlichen Truppen in den hoffentlich maximal ausgebauten Befestigungen verschanzen. Vor allem die Häfen müssen geschützt werden – wenn Sie nicht mindestens einen Hafen behalten, verlieren Sie den Krieg!

Lassen Sie die Königstreuen ruhig Ihre Festungen berennen und gehen Sie erst zum Gegenangriff über, wenn Sie zahlenmäßig deutlich überlegen sind. Meistens bietet eine der anderen Kolonien ihre Unterstützung an – in diesem Fall sollten Sie soviele Liberty Bells wie möglich produzieren. Mit vereinten Kräften gelingt es, die Rotberockten aus der neuen Welt zu vertreiben und das Spiel siegreich zu beenden. (la)

SCHUMMEL-CODES

DOOM 2



Gegen diese harten Brocken hilft der »God Mode«-Cheat wunderbar

Doom 2 ist noch härter als sein indizierter Vorgänger. Bevor Sie verzweifeln, benutzen Sie lieber unsere gesammelten Cheats, um alle Levels zu sehen.

Bereits in der einfachsten Schwierigkeitsstufe ist Doom 2 nur von hartgesottenen Profis zu bewältigen und mit »Ultra-Violence« eigentlich unspielbar. Mit den gesammelten Cheats dürfte es jedoch kein Problem sein, alle Geheimtüren zu finden und den Monstern den Garaus zu machen. Diese Buchstabenkombinationen müssen Sie während des Spiels mit der Tastatur eingeben:

IDDQD macht Sie unverwundbar. Den sogenannten »God Mode« erkennen Sie an den goldenen Augen des Spielerkopfes.

IDKFA ist der »very happy ammo«-Bonus und rüstet Sie mit allen Waffen, voller Munition und sämtlichen Schlüsseln aus.

IDDT schaltet beim ersten Mal alle Wände, Türen und Geheimgänge ein, beim zweiten Mal tauchen alle Objekte als grüne Dreiecke auf. Was sich bewegt, ist ein Monster. Man muß aber vorher die Karte mit »Tab« eingeschaltet haben.

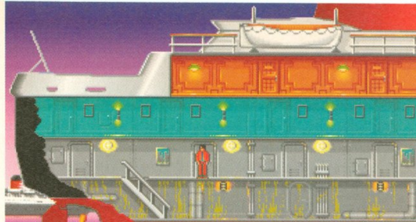
IDCLEVxx bringt Sie in einen Level Ihrer Wahl. Da Doom 2 keine Episoden besitzt, sondern alle 30 Level der Reihe nach durchgespielt werden, stehen die beiden xx für die Levelnummer.

IDCLIP schaltet die Kollisionsabfrage aus, so daß man durch Wände gehen kann. Das erspart manchmal Umwege und ermöglicht es, Geheimgänge zu erforschen, für die man den Schalter oder Teleporter nicht gefunden hat. Die wiederholte Eingabe schaltet die Abfrage wieder ein.

IDBEHOLDx bringt eine Reihe von Extras. Wenn Sie für das x ein »S« eingeben, befinden Sie sich im Berserker-Modus und sind mit Schlagring und Kettensäge besonders stark. »V« schaltet zeitweilig um auf eine schwarz-weiße Nachtsicht und macht den Spieler vorrübergehend unverwundbar. Mit »I« wird man unsichtbar, »R« gibt Ihnen einen Strahlenschutzanzug, der gegen die grünen Fluten schützt und »L« schaltet die Hell/Dunkel-Berechnung aus, so daß Sie auch das Gangende prima sehen können. »A« zeichnet auf der Karte alle noch nicht besuchten Teile des Levels mit grauer Farbe ein, wenn man vorher nicht IDDT benutzt hat.

Die folgenden Kommandos müssen auf der DOS-Ebene nach dem Befehl »Doom2« eingegeben werden, also etwa »Doom2 -turbo 250«. Vergessen Sie die Leerzeichen nicht!

-TURBO xxx bewirkt einen enormen Geschwindigkeitsvorteil gegenüber den Monstern und funktioniert auch im Mehrspieler-Modus. Für die drei xxx geben Sie Werte von 0 bis 250 ein. (fs)



GUTE NAC

LÖSUNGSWEG

Zeitung schreiben ist nicht schwer, Zeitung verkaufen dagegen sehr. Wer bei »Mad News« mit mickrigen Auflagen kämpft, macht mit unseren Tips schnell den Vertriebsleiter glücklich.

Tolle Meldungen, sensationelle Fotos und spektakuläre Enthüllungen bringen jede Boulevardzeitung nach oben. Doch woher nimmt man die verrücktesten News? Beate Schwickardt aus Aachen hat es bei »Mad News« geschafft, an die Spitze zu kommen. Sie zeigt allen Digi-Verlegern, welche Schlagzeile am besten reinhaut.

Tag 0

Zu Tagesbeginn immer erst »Speed 1« einstellen, damit alle Aktionen in Ruhe ausgeführt werden können. Im Büro wird auf der Landkarte die eigene geografische Lage überprüft. Randlagen sind zu vermeiden; in solch einem Fall am besten neu starten. Am ehesten geeignet ist der mittlere Osten. Es sollten mindestens drei bis vier Städte mit je mindestens 200.000 Einwohnern in für Lkws erreichbarer Nähe vorhanden sein, günstig sind natürlich auch ein bis zwei Lkw-Vertriebswege für nur 30.000 Dollar.

Hat man eine genehme Ausgangslage erreicht, führt der erste Gang in den Story-Raum. Storys sind nur in den ersten Tagen von Interesse; sobald man über einen besseren News-Ticker verfügt, werden sie nicht mehr gebraucht. Hier sollte man aber nur dann zuschlagen, wenn die Story nicht teurer als 10.000 Dollar ist. Wenn ein Foto dabei ist, umso besser. Die Story gehört auf die Titelseite, denn nur da hat sie eine nennenswerte Wirkung.

Wird man hier nicht fündig, ist dies auch nicht weiter schlimm. Sie kaufen stattdessen für die Titelseite später zwei News, die ohnehin eine größere Publikumswirkung besitzen. Eine Story ist aber manchmal als Lückenbüßer dienlich, da bei Beanspruchung des News-Tickers Nr. 1 nicht immer genügend News vorhanden sind.

Danach geht's in den Kommentarraum. Sind Kommentare vorhanden, werden alle gekauft (maximal drei). Im PR-Raum sollten Sie alle Werbeverträge annehmen, bei denen eine Auflagenzahl bis zu 10.000 verlangt wird. Eine solche Auflagenhöhe erreicht man spätestens mit der zweiten Zeitung, was zur Termineinhaltung für die Werbeanzeige völlig ausreichend ist. Nun wird noch eine billige Serienrubrik erstanden, aber falls keine Kommentare vorrätig waren, sollte man besser zwei Serien kaufen. Es bieten sich an: Bei den Comics »Drug Duck«, »Phaser Man« und »Manta Manni«, bei den Fotos »Atom-Olga« und »Gabi«, bei den Rezepten »Äthiopische Nationalgerichte«, »Harald Juhnke« und »Kaiser Bokassa«.



Jetzt geht's ins eigene Büro. Auf die Titelseite wird neben dem Zeitungslogo der Artikel von Bea gesetzt, dies steigert die Auflage. Nun plazieren Sie darunter die Story oder die noch zu kaufenden News (diese holt man aber erst später). Auf den folgenden Seiten wird jeweils nur ein Artikel gesetzt. Dies ist völlig ausreichend, da die Gegner in dieser Spielphase auch keine bessere Zeitung machen. Auf diese Weise setzen Sie drei bis vier Seiten. Für die Bewertung einer Zeitung ist es nämlich wichtig, daß möglichst wenig leere Seiten vorhanden sind. Gerade in den ersten Tagen werden zwei bis drei leere Seiten jedoch vom Publikum noch toleriert.

Hat man mehrere Kommentare, sollte nur einer davon gesetzt werden. Die anderen bewahren Sie für die folgenden Tage auf, da bei Kommentaren die Aktualität keine Rolle spielt. Auf den noch freien Plätzen werden nun die Anzeigen plaziert. Vermeiden Sie möglichst eine reine Werbeseite, da Reklame keinen Wert bezüglich der Auflagenzahl besitzen. Eine reine Anzeigenseite wäre demnach also gleichbedeutend mit einer leeren Seite und für die Höhe der Auflage ist der Wert jeder einzelnen Seite mitentscheidend.

Sobald man damit fertig ist, wird auf Speed 3 geschaltet, um die Wartezeit zu verkürzen. Dies empfiehlt sich bei allen »Ruhephasen«. Man darf nur nicht vergessen, beim »Wiedereintritt« in eine Aktion auf Speed 1 runterzuschalten.

Spätestens um 22.30 Uhr sollte man im News-Raum sein und dort mindestens eine, besser zwei bis drei News kaufen (viel größer wird die Auswahl beim Ticker Nr. 1 sowieso nicht sein). Diese müssen nun schnell auf die Titelseite gesetzt werden, denn um 23 Uhr geht diese ja in Druck. Grundsätzlich sollten alle Artikel auf der Titelseite in den maximalen Lettern gedruckt werden; wenn dies nicht möglich ist, dann wenigstens in mittelgroßen Lettern.

Optimal ist es, zwei News-Schlagzeilen in den größten Lettern auf den Titel zu setzen. Dazu wählt man am besten die kurze Schlagzeilenvariante (siehe auch den News-Kasten). Die zugehörigen Texte können auf den Seiten fünf und sechs gesetzt werden. Hat man eine Meldung mit Foto, darf diese auch alleine auf den Titel gesetzt werden (wenn möglich in der langen Schlagzeilenvariante), da Fotos auflagenfördernd wirken.

Wichtig ist, daß möglichst immer die maximale Letterngröße gewählt wird. Erlaubt die gewählte News jedoch nur die mittlere Größe, gleicht man dieses Manko durch eine größere Anzahl von Schlagzeilen auf der Titelseite aus. Den höchsten Titel-Wert haben Exklusivrecherchen, gefolgt von den News und zum Schluß die Storys. Alle anderen Artikel erzielen auf der Titelseite keine nennenswerte Wirkung.

Nach diesem Schema sollte die Zeitung auch in den nächsten Tagen gesetzt werden. Hat man alle diese Ausgaben an Tag 0 getätigt, sollten sich noch ca. 30.000 Dollar, mindestens aber 20.000 Dollar auf dem Konto befinden. Diese Minimal-Reserve bleibt am besten während des gesamten Spiels auf Ihrem Konto, um gegebenenfalls die Japaner bestechen zu können.

Nach getaner Arbeit ist es jeden Abend zu empfehlen, in den Japanerraum zu gehen. Dort bleibt man bis zum Tagesende, denn so kann man einerseits mit dem

verbliebenen Geld eine drohende Vermessung des eigenen Büros verhindern und andererseits die Gegner von gezielten Bestechungsaktionen abhalten. Vor Eintritt in den Schlafraum nicht vergessen, auf Speed 1 zu schalten, sonst läuft Ihnen am nächsten Morgen die Zeit davon!

Tag 1

Vergessen Sie nicht, vom Chef weiteren Kredit zu schnorren. Beträgt der Kontostand daraufhin mindestens 60.000 Dollar, kann (sofern vorhanden) für 30.000 Dollar ein Vertriebsweg eingerichtet werden. Dabei sollte die Einwohnerzahl der Stadt aber größer als 100.000 sein, sonst lohnt die Investition nicht. Ist ein solch preiswerter Vertrieb nicht möglich, richten Sie bei minimal 90.000 Dollar Kontostand eine Lkw-Route für 60.000 Dollar ein. In den ersten zehn Tagen ist die ständige Erweiterung des Vertriebsnetzes die effektivste Möglichkeit, die Auflagenzahl zu steigern. Mit der Vervollkommnung der Zeitung kann man sich dagegen ruhig Zeit lassen.

Tag 2

Beträgt die Auflage mindestens 10.000, werden nochmal ein bis zwei billige Serienrubriken gekauft, so daß einschließlich der Titelseite nun vier bis fünf Seiten mit je einem Artikel belegt sind. Wenn zu Tagesbeginn mehr als 80.000 Dollar auf dem Konto sind (inklusive dem letzten Chefkredit), kaufen Sie den News-Ticker Nr. 4. War die Einwohnerzahl des ersten Vertriebsweges jedoch kleiner als 250.000, sollten Sie zunächst einen zweiten Vertriebsweg einrichten.

Tag 3

Spätestens an diesem Tag ist der Kauf von Ticker Nr. 4 fällig. Dadurch wird die News-Auswahl größer und aktueller. Die zwei bis drei zu kaufenden News sollten mindestens 5000 Dollar pro Stück kosten (je teurer, desto interessanter – was eine höhere Auflage bedeutet). Auch auf die Aktualität der Meldungen achten. Wenn möglich, nur News kaufen, welche nach 20 Uhr eingetroffen sind. Die allerletzten News treffen täglich um 22.40 Uhr ein. Spätestens jetzt ist der Kauf von Storys überflüssig geworden.

Tag 4

Nun wird auch der eine oder andere Kauf der ständigen Rubriken getätigt (Rätsel, Wetter, Sport). Ein Rätsel und eine Sportmeldung sind vorläufig ausreichend.

Der weitere Spielverlauf

Sobald das Konto mindestens 900.000 Dollar aufweist, kann die erste Fluglinie eröffnet werden; dadurch wird die Auflage bei Inkrafttreten dieser Vertriebslinie sprunghaft ansteigen. Befindet man sich zu diesem Zeitpunkt jedoch in einem Kopf-an-Kopf-Rennen mit einem Gegner, ist die Wahl der nächsthöheren Druckauflage im Druckraum zunächst sinnvoller, da diese Wirkung schneller eintritt. Dies kann schon bei einem Kontostand von mindestens 350.000 Dollar realisiert werden.

Wenn ca. vier bis fünf Lkw-Wege und zwei Fluglinien aktiv sind, ist bei entsprechendem Kontostand (ab 900.000 Dollar) die Wahl der maximalen Druckauflage ratsam. Um die Kommentare der Leser braucht man sich nicht weiter zu kümmern. Solange durch ständige Erweiterung der Vertriebswege die Auflagenzahl gesteigert werden kann, ist man auf dem richtigen Weg. Dabei spielt es keine Rolle, welchen Schwierigkeitsgrad man gewählt hat. In der höheren Spielstufe dauert es lediglich etwas länger, bis Sie den meist unvermeidlichen Rückstand beim Image aufgeholt hat. Liegt man bei der Auflage sogar andauernd vorne (was gleichzeitig das ständig höchste Image zur Folge hat), kann das Spiel frühestens an Tag 22 gewonnen werden.

Sie sollten stets auf lukrative Werbeaufträge achten. Vor allem in den ersten zehn Tagen ist dies eine der wichtigsten Einnahmequellen. Mit den Exklusivrecherchen kann man getrost warten, bis man Millionär ist. Dann kauft man einfach sämtliche News des Tages und gibt davon Recherchen in Auftrag. So hat man immer eine ausreichende Auswahl. Spätestens zu diesem Zeitpunkt ist das Setzen von Beas Artikel nicht mehr notwendig. Lassen Sie sich mit dem Kauf der Haßartikel übrigens Zeit, bis ein Imagewert von ca. 80 Prozent erreicht ist. Hat man genügend Geld, kann Bea schon mit fünf Schönheitsoperationen zur Scheidung bewegt werden. Beas Artikel sollten dann allerdings nicht mehr in der Zeitung auftauchen.

Die Radio- und TV-Werbung ist nur von Wert, wenn sie gleichzeitig mit neuen Vertriebswegen in Auftrag gegeben wird. Hat man jedoch einen sicheren Vorsprung vor seinen Gegnern, spart man sich diese teure Ausgabe, zumal die Wirkung dieser Werbung immer ungewiß ist. Umfragen sind ein überflüssiger und teurer Spaß. Ist man mehrfacher Millionär, kann man sich auch den Luxus leisten, eine Zeitung ganz nach dem Geschmack der Leser zu gestalten. Bei einem Kopf-an-Kopf-Rennen sichern Sie sich somit einen deutlichen Vorsprung, denn die Gegner puschen ihre Auflage primär über die Vertriebswege und kommen über eine mittelmäßige Zeitung nie hinaus.

Ein optimales Blatt muß folgendes enthalten:

News, Storys, Recherchen: insgesamt fünf (für die beiden Damen mit Oberlehrerblick)
Kommentare: zwei (für den Herrn mit der Brille)
Comics: zwei (für den Punk)
Rätsel: drei (für die rundliche Dame)
Rezepte: zwei (für die Dame mit der Tolle)
Fotos: zwei (für den Bauarbeiter)
Sport: drei, auf einer Seite (für den Herrn mit dem intelligenten Gesichtsausdruck)
Wetter: einen Satellit (für den Opa)
Bilder: Mindestens zwei Fotos bei News, Storys oder Recherchen (für das kleine Mädchen)
Werbung: keine

Die Gestaltung einer solchen »optimalen« Zeitung könnte folgendermaßen aussehen:

Titelseite: Exklusivrecherche mit Foto und Text
Seite 2: evtl. noch Text der Recherche, zwei Kommentare, ein Comic
Seite 3: ein Comic, zwei Rezepte, ein Rätsel (Rebus)
Seite 4: dreimal Sport (Bundesliga, Formel 1, Tennis), Wetter
Seite 5: zwei Fotos, zwei Rätsel (Zahlen- und Kreuzworträtsel)
Seite 6: vier News (maximal acht Blöcke Text, kleinste Schlagzeile), wahlweise auch zwei Recherchen auf der Titelseite und nur drei News auf Seite sechs, diese aber dann in mittelgroßen Schlagzeilen.

Die im Kasten »Die besten News« aufgeführte Auswahl zeigt einige geeignete News, wenn man zwei Schlagzeilen in größten Lettern auf die Titelseite bringen will. Diese Möglichkeit der Wahl setzt aber voraus, daß man einen der besseren News-Ticker (am besten Nr. 4) besitzt. (fs)

DIE BESTEN NEWS

Dritter Toter auf dem WC – Bielefeld in Angst
Überraschende Entscheidungen: Majors neue Politik
Mathematiker widerlegt Satz des Pythagoras
Völlig unerwartet: John Major verstorben
Hohe Strahlenbelastung in Hamburg gemessen
Monster von Loch Ness zerstört Fangkäfig
Atomexplosion zerstört Hamburg
Das Monster von Loch Ness ist gebändigt
Geister in der Villa
Wissenschaftler bestätigen: Geister sind echt
Freistaat Bayern in die Unabhängigkeit entlassen
Supercomputer Akira V laut Experten noch unausgereift
Autofahren ab sofort ohne Führerschein
Bundesgerichtshof verbietet Fernsehwerbung
England im Schock: Queen liegt im Sterben
Neues Hobby: Immer mehr Fahrer suchen den Stau
Hamburg evakuiert. Strahlung zu hoch
Deutscher Reichstag fiel den Flammen zum Opfer
Queen Elisabeth will nächstes Jahr abdanken
Mit Detektor entdeckt: Kennedys Grab ist leer
Charles II., König von Großbritannien
Gerüchte über Papst-Geliebte
Tansania will 17. Bundesland der BRD werden
Papst-Liebesaffäre: Geliebte ein Fotomodell?
Notre Dame: Polizei stürmt Kathedrale
Space Shuttle »Columbia« von UFO abgeschossen
Anwalt von Hunden überfallen
Obskurer Selbstmord: Im Klo ertränkt
Oslo: Testpilot stirbt bei Zeitreise

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40

Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

PC/IBM

1942 – PACIFIC AIR WAR – DT. HANDBUCH 3,5"	89,90
1990 – DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 94 –	49,90
ACES OF THE DEEP DT. ANL.*	**85,90**
AL QADIM KOMPL. DT. 3,5"	89,90
ALIEN LEGACY DT. ANL.	**85,90**
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	95,90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75,90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION KOMPL. DT.	54,90
ARCON ULTRA 3,5"	64,90
ARMORED FIST DT. HANDB.*	**89,90**
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE PLUS / JIMMY WH. SNOOKER / SENSIBLE SOCCER / ZOOL	79,90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	85,90
BATTLE ISLE DATA DISK 2 DT. ANL.	49,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	**69,90**
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DT. 3,5"	69,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL DATA DISK S KOMPL. DT.	JE 39,90
BURNING STEEL II 3,5"	89,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	89,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
CARRIERS AT WAR II 3,5"	99,90
CHARTBREAKER KOMPL. DEUTSCH 3,5" *	75,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 3,5"	54,90
CIVILISATION FOR WINDOWS 3,5" ENGL.	99,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	**89,90**
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS / F 19 STEALTH F. / SILENT SERVICE 2 3,5"	69,90
COOL SPOT DT. ANL. 3,5"	54,90
CORRIDOR 7 – ALIEN INVASION – 3,5"	44,90
DARK LEGIONS – SSI –	69,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS – KOMPL. DT.	85,90
DAWN PATROL DT. HANDB.*	**85,90**
DAY OF TENTACLE – MANIAC MANSION 2 KPL. DT. VGA	89,90
DEAMONSGATE	79,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 3,5" *	85,90
DELTA – V – (UPDATE IN DT.) 3,5"	**75,90**
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5"	85,90
DER PLANER KOMPL. DT.	89,90
DER PLANER EXTRA DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	65,90
DOOM EXTRA 40 LEVEL VOL. 1 & 2 ZUSAMMEN	59,90
DREAMWEB KOMPL. DT. *	85,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DUNGEON HACK AD&D VGA 3,5"	75,90
EARTH SIEGE DT. ANL.*	**79,90**
ELDER SCROLLS – ARENA – 3,5"	85,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT.	89,90
F 1 – DOMARK – DT. ANL. 3,5"	59,90
F14 FLEET DEFENDER DT. HANDB. 3,5"	89,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. 3,5"	69,90
FIRE AND ICE DT. ANL.3,5"	54,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	134,90
FLIGHTSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5"	89,90
FRITZ 3 – CHESSBASE – KOMPL. DT.	149,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – VGA KOMPL. DT. 3,5"	69,90
GAMETEK COMPIL inkl. ELITE 2 / NOMAD / HUMANS KOMPL. DT.	69,90
GOBLIINS 3 KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	49,90
HARPOON 2 3,5"	75,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL. DT.	**89,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	**69,90**
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89,90
INDY CAR RACING DT. ANL. 3,5"	59,90
INDY CAR TRACK PACK DT. ANL. 3,5"	35,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5"	69,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	69,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59,90
LEISURE SUIT LARRY 6 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BIG HORN 3,5"	49,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49,90
LODE RUNNER	**69,90**
LOLLYPOP KOMPL. DT. 3,5"	**79,90**
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANL. 3,5"	75,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	85,90
MANCHESTER UNIT. PREM. LEAGUE	69,90
MASTER OF ORION – MICROPROSE – 3,5"	89,90
MECHWARRIOR II – THE CLANS – 3,5" *	89,90
MERCHANT PRINCE 3,5"	89,90
MICROMACHINES DT. ANL. *	**59,90**
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VERS. VGA	89,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
OUTPOST DT. ANL.	69,90
OVERLORD 3,5"	75,90
PACIFIC STRIKE SPEECHPACK	39,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KPL. DT. 3,5"	59,90
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS KOMPL. DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39,90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	45,90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89,90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3,5"	79,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DT. 3,5"	85,90
RED HELL KOMPL. DEUTSCH	69,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5"	85,90
ROBINSON'S REQUIEM DT. ANL. 3,5"	59,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DT.	69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL. DT. 3,5"	64,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL. VERSION	39,90
SIM CITY / LEMMINGS COMPIL. 3,5"	65,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE DT. ANL.	75,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90

PC/IBM

SPACE SIMULATOR – MICROSOFT –	**99,90**
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDB. 3,5"	85,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT. ANL.	79,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	95,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	**59,90**
STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT.	**89,90**
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMM. SPEECH PACK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRONGHOLD KOMPL. DT. 3,5"	85,90
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – DEUTSCH	85,90
SUBWAR 2050 MISSION DISK KOMPL. DT.	49,90
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN *	89,90
SYSTEM SHOCK DT. ANLEITUNG 3,5"	**85,90**
TACTICAL MANAGER	69,90
THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5"	73,90
TIE FIGHTER KOMPL. DT.	**95,90**
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5"	65,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANL.	95,90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3,5"	69,90
VISTA PRO 3.0 KOMPL. DT.	**139,90**
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89,90
WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER 3,5"	49,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB. 3,5"	**79,90**
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINZER	69,90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49,90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59,90
ZOOL 2 DT. ANL.	59,90

Preishits PC

ANOTHER WORLD DT. ANL. 3,5"	34,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	34,90
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH 3,5"	24,90
B 17 FLYING FORTRESS DT. HANDB. 3,5"	**29,90**
BATTLEISLE I KOMPL. DT. 3,5"	34,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25"	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	15,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	24,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25"	19,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	**59,90**
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
DOGFIGHT DT. HANDB. 3,5"	**39,90**
EPIC DT. ANL. 3,5"	29,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL. 3,5" VGA	19,90
ETERNAM 5,25"	24,90
F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 3,5"	**35,90**
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. HANDB. 3,5"	**35,90**
FALCON 3.0 DT. HANDBUCH 3,5"	34,90
FIRST SAMURAI 3,5"	**19,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB. 3,5"	**35,90**
FREDDY PHARKAS VGA 3,5"	39,90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DT.	24,90
GOAL – DINO DINIS – KICK OFF 3 DT. ANL. 3,5"	29,90
GOLF – DAVID LEADBETTERS – MICR. – VGA 5,25"	19,90
GUNBOAT – ACCOLADE – 3,5"	29,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDB. 3,5"	**29,90**
HARDBALL 3	29,90
HARPOON 1.21	34,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	19,90
INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5"	19,90
JIMMY CONNORS TENNIS 3,5"	**19,90**
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
JONATHAN KOMPL. DT. 3,5"	**24,90**
KGB NUR 5,25" DT. HANDB.	19,90
KING'S QUEST 6 KOMPL. DT. 3,5"	44,90
LAFFER UTILITIES – SIERRA –	29,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	19,90
LEGACY –MICROPROSE– KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**39,90**
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 5,25"	29,90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MIGHT AND MAGIC 3 KOMPL. DT. 5,25"	19,90
MONKEY ISLANDS 1 KPL. DT. VGA 3,5" – LUCASFILM –	39,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH	49,90
NFL COACHES FOOTBALL 3,5"	29,90
OBITUS 3,5" – PSYGNOSIS –	29,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5"	**24,90**
PACIFIC STRIKE DT. HANDB. 3,5"	**49,90**
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	**34,90**
POLICE QUEST 3 3,5"	**34,90**
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	34,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	19,90
RAGNAROK DT. ANL.	19,90
RALLY DT. ANL. 3,5"	35,90
ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25"	29,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. 3,5"	**29,90**
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SIM ANT – WINDOWS – PC DUAL	**34,90**
SIM CITY 3,5"	24,90
SIM EARTH – MAXIS – 3,5"	29,90
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANL. 3,5"	29,90
SPELLCASTING 301 – SPRING BREAK – 5,25"	19,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 3,5"	29,90
SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5"	19,90
SUPREMACY 3,5"	29,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB. 3,5"	**55,90**
TERMINATOR RAMPAGE DT. ANL. 3,5"	24,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN – 3,5"	29,90
TV SPORTS BASEBALL	19,90
ULTIMA 8 & SPEECHPACK KOMPL. DT. 3,5"	**59,90**
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	19,90
WAR IN THE GULF 5,25"	19,90
WING COMMANDER 1 DT. ANL. VGA 3,5"	29,90

Preishits PC

WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	24,90
WIZKID VGA 3,5"	19,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	24,90
YSERBIUS – SHADOW OF. – 3,5"	19,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT. NUR 3,5"	39,90
ZOOL DT. ANL. 3,5"	19,90

CD ROM Programme

10 JAHRE „INTERPLAY" ANTHOLOGIE DT. ANL.	99,90
11TH HOUR DT. HANDB. *	129,90
ACES OF THE PACIFIC	85,90
AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET	89,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDB.	89,90
AL QADIM KOMPL. DT.	79,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89,90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION KOMPL. DT.	99,90
APOGEE COMPANION – SHAREWARE GAMES –	35,90
ARCON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75,90
ARMORED FIST DT. HANDB. *	**89,90**
BAP: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD	39,90
BATTLEHAWKS 1942	39,90
BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	89,90
BATTLEISLE II SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D.	54,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DT.	79,90
BERTELSMANN LEXIKON „WIRTSCHAFT"	119,90
BETRAYAL AT KRONDOR	69,90
BITMAP-BROTHERS COMPIL. inkl. XENON 2 / GODS / MAGIC POCKETS / SPEEDBALL 2 / CADAVER	**79,90**
BLOODNET DT. ANL.	**69,90**
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	75,90
CAMPAIGN KOMPL. DT.	**85,90**
CD 16 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16ASP / CD LAUFWERK/AKTIVLAUTSPRECHER/SOFTWARE	899,90
CENTRAL INTELLIGENCE DT. ANL.	85,90
CHALLENGE PACK INCL. EPIC / PUSH OVER / F-29 / ROBOCOP 3 / MIGHT & MAGIC 2 / PAPERBOY 2 / D-GENERATION / CONTRAPTIONS	75,90
CHESSMASTER 4000TURBOWIND.&LIFE&DEATH 2	44,90
CINEMANIA 94 – MICROSOFT – FILMDATENBANK	139,90
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON	69,90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
CLOU KOMPL. DEUTSCH	85,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99,90
CORRIDOR 7	49,90
DARK LEGIONS – SSI –	69,90
DARK SUN – SHATTERED LANDS –	79,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	69,90
DAWN PATROL DT. HANDB. *	**85,90**
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	39,90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP BOOKSHOP	39,90
DOGFIGHT DT. HANDB.	**35,90**
DOOM UTILITIES (900 NEUE LEVELS)	**44,90**
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – *	**79,90**
DRAGONSPHERE DT. ANL.	89,90
DREAMWEB KOMPL. DT. *	85,90
DUKE NUKEM II & BLAKE STONE VV –VOLLVERS.–	65,90
DUNGEON HACK AD & D	75,90
ELITE 2 – FRONTIER – DT. ANL.	69,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EPIC PINBALL SHAREWARE	9,95
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT. *	89,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	89,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49,90
F15 STRIKE EAGLE II	29,90
F15 STRIKE EAGLE III DT. HANDB.	**35,90**
F19 STEALTH FIGHTER	29,90
FALCON 3.0 GOLD INCL. SCENERIES	99,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB.	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB.	**35,90**
FOTOSHOW: CHINA / ALASKA / NEUSEELAND JEWEILS	44,90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDB.	**35,90**
HARPOON	29,90
HEIMDALL 2 DT. ANL.	69,90
HELLCAB	99,90
HERBERT GROENEMEYER CD-ROM/CD-AUDIO	34,90
HIGH COMMAND	69,90
HISTORY LINE 1914–1918 KOMPL. DT.	65,90
HOT NEWS II	25,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DEUTSCH	39,90
INVEST KOMPL. DT	29,90
IRON HELIX	49,90
ISHAR II KOMPL. DEUTSCH	29,90
JUTLAND – THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND –	49,90
KICK OFF 3! KOMPL. DEUTSCH	59,90
KINGS QUEST COLLECTION 1–6	89,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	109,90
LANDS OF LORE	85,90
LARRY 1–6 COLLECTION DT. ANL. *	**89,90**
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL.	39,90
LEISURE SUIT LARRY 6	85,90
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LHX ATTACK CHOPPER & BIRDS OF PREY	**39,90**
LINKS GOLF DT. ANL.	29,90
LOOM – LUCASFILM –	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75,90
LOST TREASURE OF INFOCOM 2	79,90
M.U.D.S. DT. ANL.	29,90
M1 TANK PLATOON	29,90
MAD DOG MCREE II	**55,90**
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE KPL. DT.–	89,90
MANIAC SPORTS	69,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	29,90
MEGA RACE	49,90
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS	29,90
MICROSOFT – BEETHOVEN –	119,90
MICROSOFT – STRAVINSKY –	119,90

CD ROM Programme

MIGHT AND MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL. DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	39,90
MYST – WINDOWS – SVGA	99,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDB.	**85,90**
NOMAD DT. ANL.	59,90
OLDTIMER KOMPL. DT. *	**89,90**
OUTPOST – SIERRA/DYNAMIX – KOMPL. DT.	89,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDB. *	89,90
PATRIOT	44,90
PC GAMES (ZEITSCHRIFT AUF CD-ROM)	19,95
PEGASUS 4.0 – SHAREWARE –	39,90
PGA TOUR GOLF 486 DT. HANDB.	**85,90**
PHOTO CD: AUSTRALIA / IRLAND / AEGYPTEN JEWEILS	24,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL.	**69,90**
PIRATES!	29,90
PIRATES! GOLD DT. HANDB.	**35,90**
POLICE QUEST I	29,90
POLICE QUEST 4	89,90
PRIVATEER & STRIKECOMMANDER DT. HANDB.	**89,90**
PROJECT TODESPLADDE	29,90
QUARANTINE KOMPL. DT. *	**89,90**
QUEST & FUN (KINGS Q. 5 / LARRY 5 / RED BARON)	75,90
QUEST FOR GLORY 4 DT. ANL.	**89,90**
RAILROAD TYCOON DT. ANL.	34,90
RAPTOR –VOLLVERSION–	59,90
RAVENLOFT – SSI –	89,90
REBEL ASSAULT	**54,90**
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	75,90
ROBOCOP 3 & DUNE 1	**39,90**
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	59,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON / ACES EUROPE / ACES PACIFIC DT. ANL. *	**89,90**
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	89,90
SEAWOLF SSN 21 DT. ANL.	89,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	39,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL EDITION	**39,90**
SHAREWARE PERLEN 3	39,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – KOMPL. DT.	119,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL.	34,90
SIM CITY	89,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT.	85,90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEXUMA / KATHEDRALE / STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69,90
SPACE QUEST 1–5 COLLECTION	85,90
SPACE QUEST 4	49,90
SPACE QUEST I	29,90
SPACE SHUTTLE	29,90
SPELLCASTING TRIPLE PACK 101 – 301	69,90
STAR CRUSADER KOMPL. DT. *	**99,90**
STARCONTROL 1 & 2	39,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	89,90
STRIP POKER DT. ANL.	29,90
SUBWAR 2050 KOMPL. DEUTSCH	99,90
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANL.	39,90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB.	89,90
TERMINATOR RAMPAGE	69,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE 1 / LURE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	29,90
THE HIDDEN BELOW	79,90
THEIR FINEST HOUR –BATTLE OF BRITAIN–	39,90
THEME PARK KOMPL. DT.	79,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT. HANDB.	**65,90**
TRANSWORLD KOMPL. DT.	29,90
TZ-STRIP BLACK JACK DT. ANL.	34,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANL.	99,90
ULTIMA 8 – PAGAN – & SPEECH PACK DT. VERS.	**79,90**
UNDER A KILLING MOON DT. HANDB.	**114,90**
VIRTUAL VEGAS (VOICE RECOGNITION) / WIN.	**49,90**
VISTA PRO 3.0 KOMPL. DT.	**109,90**
WALLS OF ROME	**29,90**
WARPLANES VOL. 1 – ENCYCLOPEDIA –	**89,90**
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89,90
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	**39,90**
WING COMMANDER 1 & 2 DE LUXE EDITION	**79,90**
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB.	**89,90**
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG *	89,90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99,90
WOODSTOCK DT. ANL.	49,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANL.	65,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
WRATH OF THE GODS	**89,90**
ZOOL 2 DT. ANL.	59,90

PC Soundkarten/Zubehör

3,5" 2DD NONAME 10ER	9,90
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	14,90
5,25" 2HD NONAME 10ER	12,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"	14,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GAME WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	319,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	65,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	54,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
PANASONIC CD ROM LAUFW. CR 562 B / DOUBLESPEED	339,90
PHOENIX FLIGHT & WCS – ADV. GRAVIS –	**249,90**
RUDDER PEDALS – THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUND WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	499,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	329,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT. HANDB.	199,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT. HANDB.	109,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDB.	499,90
SOUNDBL. PRO VALUE EDITION PANASONIC DT. HB.	159,90
STAR TREK MAUSMATTE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT. ANL.	299,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WAVEBLASTER – CREATIV LABS –	399,90
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!**

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann

Star Killer

»DER WEG FÜHRT NACH SHAREBÄR«

63

DR. BOBOS ENTSPRUNGENE GEN-TOMATEN WERDEN ZU EINER BEDROHUNG FÜR DIE GALAXIS. WÄHREND IMMER MEHR WELTEN DEM ANSTURM DER AGGRESSIVEN LANDWIRTSCHAFTLICHEN ERZEUGNISSE AUSGELIEFERT SIND, UNTERHÄLT TRANTOR DIE GÄSTE DES CAFÉ OUTPOST MIT SEINER NEUEN PERFORMANCE.

ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE
TEXTE: HEINRICH LENHARDT UND BORIS SCHNEIDER







TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

Zweiter Stick, doch kein Glück

Ich habe mir für meine Gamekarte mit zwei Joystickports einen Gravis Analog Pro und ein Gravis Gamepad gegönnt. Wenn aber beide eingesteckt sind, kann ich mit dem Gamepad nur nach links und rechts, aber nicht nach oben und unten steuern. Bei einem Freund mit identischer Ausrüstung geht's – der einzige Unterschied ist, daß er nur den Gravis Analog ohne Pro besitzt.

(Ralf Blaschke, Frechen)

Der Gravis Analog Pro hat eine »Schubregelung«. Damit wird in Flugzeug-Simulationen Gas gegeben. Dieser Regler nutzt die Hoch-Runter-Achse des zweiten Joystickports aus. Deshalb fällt diese natürlich für den zweiten Stick flach. Da der normale Gravis-Stick keinen Schubregler hat, stört er auch nicht das Gamepad. Zur Abhilfe könnten Sie versuchen, den Joystick an den zweiten und das Pad an den ersten Port anzuschließen – mit etwas Glück erkennt die Gamecard dann den Schubregler nicht. Ansonsten hilft nur ein Stick ohne die Schubregelung weiter.

Noch ein Laptop-Problem

Ich habe einen Siemens-Nixdorf-Laptop mit LC-TFT-Anzeige. Wenn ich auf diesem das Spiel »Die Siedler« starte, schrumpft die Bildschirmdarstellung zusammen und wird völlig unkenntlich. Auf einem parallel angeschlossenen VGA-Monitor ist das Bild hingegen fehlerfrei zu sehen.

(Thomas Schwark, Wien)

Die Siedler sind eines von mehreren PC-Spielen, die den VGA-Chip des PCs umprogrammieren, um etwas höhere Bildschirmauflösung zu erreichen, beispielsweise 320 mal 240 anstelle der sonst üblichen 320 mal 200. Leider kommen manche Displays in Laptops mit diesen verqueren Auflösungen überhaupt nicht zurecht. Da kann man absolut nichts dran ändern. Im konkreten Fall der Siedler würden wir aber empfehlen, das Spiel mal mit einem VESA-Treiber im SVGA-Modus zu starten – dann sollte es fehlerfrei und in hoher Auflösung bei Ihnen funktionieren.



»Die Siedler« sind ein Problemkind für manche Laptop-Displays

Sound ohne Soundkarte?

Ein Freund von mir kann auf seinem PC ohne Soundkarte digitalisierte Geräusche (WAV-Dateien) unter Windows abspielen. Wie ist das denn möglich?

(Frank Niemeyer, Welden)

Es gibt für Windows einen sogenannten »Speaker«-Treiber, der den Lautsprecher in jedem PC direkt ansteuert. Eine Soundkarte ersetzt dieser Treiber aber nicht. Zum einen kann er keine Musikstücke per MIDI abspielen, zum anderen verbraucht das direkte Ansteuern des Lautsprechers fast die kom-

TIPS & TRICKS

plette Rechenzeit des PCs; Windows steht also still, während ein Geräusch gespielt wird. Zum Ausprobieren gibt es den Speaker-Treiber bei diversen Shareware-Händlern. Für einen Spieler ist er jedoch absolut nutzlos; da muß eine echte Soundkarte ins Haus.

Ist es denn nun Super VGA?

Ich habe eine Cirrus Logic Grafikkarte und einen Highscreen MS 1457 LE-II Monitor und hätte gerne gewußt, ob diese Geräte Super-VGA tauglich sind. Anbei die genauen technischen Daten.

(Jan Thomas, Scheßlitz)

Super VGA bedeutet nichts anderes, als daß Monitor und Grafikkarte 256 Farben bei einer Auflösung von mindestens 640 x 480 Punkten darstellen können. Deswegen steht einem Super-VGA-Spiel meistens nur noch ein VESA-Treiber im Wege, der aber unserer Kenntnis nach jeder Cirrus-Logic-Karte beiliegt.

Kein Joystick, kein Speed

Ich habe einen PC mit einer Soundblaster-Karte und einer Gamecard für zwei Joysticks, in meinem Fall ein Gravis Gamepad und ein CH Flightstick. Wenn beide Joysticks angeschlossen sind, geht alles einwandfrei, doch Spiele werden extrem langsam, wenn ich einen Joystick abziehe.

(Tino Ludden, Mörfelden-Walldorf)

Die Joystick-Abfrage bei einem PC funktioniert mit Hilfe einer Zeitschaltung, die über die Entladezeit eines Kondensators mißt, wie groß der elektrische Widerstand des Joysticks ist. Je nach Joystickposition ändert sich der Widerstand. Bei einem hohen Widerstand ist die Entladezeit auch sehr hoch, also dauert die Messung sehr lang.
Bei Ihrem System ist es offensichtlich so, daß die Software meint, da wäre ein zu prüfender zweiter Joystick. Weil sie diesen nicht angesteckt haben, ist der Widerstand nahezu unendlich, die Entladezeit also sehr sehr lang. Dieser Effekt kann von verschiedenen Faktoren ausgelöst werden: Es sind mehrere Joystickports im System aktiv – in diesem Fall müssen Sie prüfen, daß die Joystick-Funktionen auf der I/O-Karte und der Soundkarte Ihres PCs ausgeschaltet sind. Oder aber sie ziehen den »falschen« Joystick ab – wenn der verbleibende Stick in Port 2 steckt und Port 1 leer bleibt, kann es ebenfalls zu solchen Effekten kommen. Die Lösung: Stecken Sie den verbleibenden Stick in den anderen Port.

Rebel Assault gegen den 386/40

Ich habe einen 386/40 mit Mitsumi-Doublespeed-Laufwerk, von dem auch einige CD-Spiele einwandfrei laufen – nur »Rebel Assault« nicht. Das Spiel bleibt immer wieder stehen, während die Musik weiterspielt. Softgold meint, das müßte auf meiner Konfiguration laufen, mein Händler sagt jedoch, daß CD-ROM-Spiele grundsätzlich nur auf 486ern laufen. Wer hat recht und wie werde ich das Problem los?

(Michael Trojanek, Wien)

Rebel Assault läuft, wie auch der Aufdruck auf der Packung sagt, auch mit Ihrem System. Die Aussetzer sind sehr ungewöhnlich und können zum einen von einer verschmutzten CD-ROM ausgelöst werden, zum anderen aber auch durch eine Inkompatibilität mit Ihrem PC ausgelöst werden. Zu Rebel Assault gab es mehrere Updates – lassen Sie sich am besten von Softgold die aktuellste Update-Disk zuschicken und prüfen Sie, ob diese Ihr Problem behebt.

Du hast drei Wünsche frei...

1) Gibt es für das CD-ROM-Laufwerk von Panasonic CR 562B einen externen Controller, da ich mir eine GameWave 32 kaufen will und meinen SoundBlaster Pro dann rauswerfe?
2) Ich habe einen 486DX/50 mit Local Bus. Woran erkenne ich eine Grafikkarte, die 50 MHz aushält?
3) Mein Monitor wird direkt vom Computer mit Strom versorgt. Wenn ich mir einen neuen Computer kaufe, wo kriege ich dann ein Netzteil her, damit ich nicht meinen Monitor ebenfalls austauschen muß?

(Christian Hellenschmidt, Laufen)

zu 1): Ja, es gibt solche Karten, aber die sind einzeln ohne Laufwerk kaum aufzutreiben. Wofür auch – die GameWave 32 enthält die passende CD-ROM-Schnittstelle zum direkten Anschluß des Panasonic-Modells.
zu 2): Das sollte auf der Packung oder in der Anleitung der Grafikkarte stehen. Am besten fragt man einen Fachhändler und läßt sich beim Kauf schriftlich bestätigen, daß die Karte auch mit 50 MHz läuft. Wenn's dann doch nicht klappt, muß der Händler sie umtauschen oder das Geld wieder zurückgeben.
zu 3): Der Monitor wird mit ganz normalen 220 Volt versorgt; jedes x-beliebige Netzkabel tut's auch. Daß der Monitor an den Computer angeschlossen wird, dient nur der Bequemlichkeit; so schaltet eine Taste beide Geräte ein und aus. Einige ältere Computer von Amstrad/Schneider hatten das umgekehrte Problem: Da war der Monitor zugleich Netzteil für den PC. Heutzutage kommt aber auch das nicht mehr vor. (bs)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns! Wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.
DMV VERLAG
REDAKTION PC PLAYER
»TECHNIK TREFF«
GRUBER STR. 46A
85586 POING
Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte senden Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum: Schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.

Wie lange dauert der Spaß?

Der Kauf eines Spiels hängt bei mir ganz entschieden von der Spielzeit ab. »Battle Isle 2« macht wegen der komplexen Levels Monate Spaß, dagegen habe ich »Sam & Max« innerhalb von zwei Tagen durchgespielt. Könnt Ihr nicht ungefähr angeben, wie lange Euch das Spiel Spaß bereitet hat?
Mir fällt auf, daß einige Leser fordern, Spiele schwerer zu programmieren, andere wollen sich lieber am Computer entspannen und nicht schwere Rätsel knacken. Ich glaube, die »Nicht-Tüftler« sind die arbeitenden Leser, also die Erwachsenen. Diejenigen, die schwere Spiele fordern, sind die Jugendlichen, die den ganzen Nachmittag frei haben. Ihr könnt ja versuchen, die Zielgruppen zu nennen, damit jeder weiß, woran er ist. **(Nicholas Drude, Lochham)**

Wir deuten in den Testberichten bereits an, ob ein Spiel außergewöhnlich komplex oder besonders schnell zu lösen ist. Genauere Analysen der Spieldauer wären Nonsens; das hängt schließlich stark von Erfahrung, Geduld und anderen persönlichen Eckdaten des jeweiligen Anwenders ab. In unseren »Anspruch«-Angaben (Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis) sollten sich die angesprochenen Zielgruppen eigentlich halbwegs einordnen können.

Kompaktbrief des Monats

1) »PC Player unplugged« ist genial, aber warum »unplugged«?
2) Das neue Outfit von Starkiller ist cool.
3) Die Redakteurskommentare sind meiner Meinung nach zu kurz.
4) Allen Lesern fehlt das Sim-Programm des Monats (Buuuh!)
5) Warum kein Wertungskasten bei »U got 2 Rom« oder »Little Queens?«
6) Bringt ruhig mehr Leserbriefe!

(Andreas Sadler, Overath)

1) Danke. Kühne Gedankenbrücke: Der Stöpsel aus allen objektiven Wertungskriterien wird auf dieser Seite rausgezogen; jeder darf frei Schnauze werten.
2) Wen's interessiert: Rolf »Photoshop« Boyke ist von der Handcolorierung auf elektronisches Einfärben umgestiegen (zu irgendetwas mußte sein oller Mac ja nützlich sein).
3) Naja, bevor gelabert wird oder der Redakteur über sein Frühstücksei referiert... aber generell darf jeder soviel Text für den Meinungskasten schreiben, wie er will.
4) Besser eine Pause als schlechte Gags. Ehe wir im »Finale« eine Rubrik zu Tode nudeln, machen wir lieber was Neues.
5) Die Kritik ist berechtigt. Seit Ausgabe 10/94 gibt es deshalb auch für Software-Tests Wertungen.
6) Mit den üblichen zwei, drei Seiten läßt sich das Spektrum an Zuschriften ganz gut repräsentativ abdecken. Wir wollen im hinteren Heftdrittel dem »Technik-Treff« nichts wegknapsen, sonst drohen schwere Unruhen.

Plusminus

Zunächst möchte ich Ihnen zu Ihrer wirklich hervorragenden und informativen Zeitschrift gratulieren. Besonders gut gefällt mir die kritische und objektive Auseinandersetzung mit den getesteten Programmen – fast schon einmalig angesichts der unzähligen »Hurra-Magazine« auf dem Markt. Ich kaufe Computerspiele ausschließlich erst nach Lektüre Ihrer Tests und bin damit bisher immer bestens gefahren.
Doch was mußte ich im Editorial zur PC Player 9/94 lesen? CD Player eingemottet? CD Player als »Aufsatz« zur normalen PC Player? Und das noch jeden Monat? Ich befürchte stark, daß die außerordentlich hohe Qualität der bisherigen CD-ROMs erheblich nachlassen wird, wenn Sie alle vier Wochen eine relativ hohe Anzahl an Demos, Shareware, Videos und Previews auftreiben müssen. Gerade in diesem Zusammenhang halte ich den weiterhin recht hohen Preis von fast 20 Mark für absolut inakzeptabel. Die zusätzliche Produktion eines zweiten Heftes (eben CD-Player) fällt komplett weg, die auf der CD-ROM enthaltenen Demos und Shareware-Programme dürften Sie wohl auch kostenlos erhalten, von den reinen Produktionskosten einer CD will ich erst gar nicht anfangen.
Verstehen Sie mich nicht falsch: Ich bin bestimmt kein Pfennigfuchser, aber Sie sollten auch einmal an Schüler oder Studenten denken, die vielleicht (so wie ich) die CD-ROMs wirklich schätzen und sogar sammeln.

(Markus Schmitz, Bad Breisig)

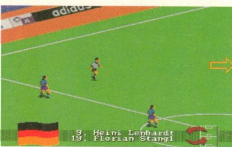
Danke für das Lob. Die Bedenken zu PC Player plus können wir hoffentlich zerstreuen. Mit den bislang vorliegenden CD-ROMs zu den Ausgaben 10 und 11 haben wir schließlich gezeigt, daß kein Mangel an Stoff herrscht. Die Softwarefirmen bieten zu immer mehr Programmen Schnupperversionen an; die einzelnen Demos werden auch immer umfangreicher. Das liegt daran, daß verstärkt »echte« CD-ROM-Entwicklungen berücksichtigt werden, die entsprechend mehr Platz brauchen. Hätten wir den vierteljährlichen Erscheinungsrhythmus beibehalten, wären aus Platzgründen diverse Demos unter den Tisch gefallen.
Im Vergleich zu CD Player bietet die Lösung PC Player plus mehr fürs Geld, denn das mitgelieferte Heft ist um einiges



dicker. Mit den reinen CD-Produktionskosten kommen wir nicht davon; vom redaktionellen Mehraufwand über den zu bezahlenden Programmierer mit seiner hungrigen Kinderschar bis zum »Wir kleben eine CD-Versandtasche auf den Umschlag«-Aufwand haut einiges mehr rein. Wir wollen schließlich niemandem Ramsch andrehen, sondern ein professionelles Produkt – und das kostet.

Bundesliga-Skandal

Seit geraumer Zeit schon lese ich Eure Zeitschrift und bin bis heute dankbar über Eure korrekte und objektive Beurteilung hinsichtlich der Spieletests. Aus diesem Grund habe ich mir auch das Spiel »FIFA International Soccer« gekauft, welches in einer der letzten Ausgaben euphorisch gefeiert wurde. Das Spiel an sich ist gut, aber ich verstehe nicht, weshalb Ihr verschwiegen habt, daß nach jedem Torerfolg der Name Adidas oder Panasonic eingeblendet wird. Das stört zwar den Spielfluß nicht und führt sicher auch nicht zu einer Abwertung, aber es hätte erwähnt werden müssen.



Tja, wenn Berti in den USA solches Spielermaterial gehabt hätte...

Viel schlimmer finde ich aber, daß es Euch nicht notwendig erschien, zu erwähnen, daß in der Team-Aufstellung der deutschen Elf zwei so bekannte Namen auftauchen wie Heini Lenhardt und Florian Stangl. War das vielleicht ein Vorschuß von Electronic Arts für eine gute Wertung? Hier entsteht doch ein ziemlich fader Nachgeschmack. Die anfangs von mir gelobte Neutralität ist wohl doch der Bestechlichkeit gewichen. Schade! Gerade von Eurer Zeitschrift hätte ich ein bißchen mehr Fingerspitzengefühl erwartet.

(Ralf Kaufmann, Offenburg)

Erstens danke für das Anfangslob, aber zweitens wußten wir zum Zeitpunkt des Tests nicht, daß Stangl & Lenhardt eingebaut werden – unsere Vorabversion hatte noch »normale« Namen. Drittens hat sich Electronic Arts diesen kleinen Gag nicht nur mit uns erlaubt; auch Journalisten anderer Verlage sind im deutschen Team vertreten. Viertens lassen wir uns von nichts und niemand beeinflussen, wenn es um die Spielebewertung geht – und schon gar nicht von einer solchen Lappalie. Da darf man unseren abgehärteten Redakteuren schon ein bißchen mehr Souveränität zutrauen. Fünftens: Wer ist eigentlich dieser »Wolle Eichborn«? Und welche weiteren düsteren Geheimnisse birgt die deutsche Mannschaftsaufstellung von FIFA Soccer?

Alles, nur nicht Windows!

Herzlichen Glückwunsch zur CD Player 3. Ich weiß, daß der Brief etwas spät kommt, aber ich mußte mir die dritte Ausgabe noch nachbestellen, weil kein einziger Zeitschriften- oder Computerladen in meiner Nähe die CD Player führt. Die dritte Ausgabe ist Euch meiner Meinung nach sehr gelungen. Allerdings finde ich, daß noch ein paar Sachen zu verändern sind. Warum ist die PC-Player-Datenbank eigentlich für »Windoofs«? Unter DOS wäre das ganze doch sicherlich noch mal eine Ecke schneller, oder nicht? Die AVI-Files zu den Tests der Datenbank sind sehr gut, aber rar.

Ich habe jetzt ein Abo von der PC Player plus und von der CD Player. Wie ist denn das zukünftig? Gibt es die CD Player denn dann noch eigenständig alle 3 Monate, oder sind die beiden Zeitschriften miteinander verschmolzen und die CD Player bildet dann praktisch das »plus«?

(Tim Obmann, Rüsselsheim)

Datenbank und Video Player entstanden vor allem deshalb unter Windows, weil hier die Kompatibilität gerade beim Abspielen der Videos am sichersten ist. Die AVI-Videos fressen ziemlich viel Platz. Da Demos die höchste Priorität auf unseren CDs genießen, wollen wir nicht zu viele Clips in die Datenbank packen.

CD Player wird nicht zusätzlich alle drei Monate erscheinen; das wäre doppelt gemoppelt. Deine Verschmelzungstheorie stimmt; die monatliche »PC Player plus« mit CD-ROM beinhaltet quasi CD Player. Abonnenten von CD Player werden auf PC Player plus umgeschaufelt; mittlerweile sollten alle Betroffenen ein dementsprechendes Briefchen unserer Abo-Administration erhalten haben.

Aber bitte mit Windows!

Da ich ein fanatischer Windows-Anwender bin, freue ich mich über jedes Spiel, von dem es auch eine Windows-Version gibt. Da in naher Zukunft jetzt auch endlich Windows 4.0 (»Chicago«) erscheinen wird, geht es für die DOS-Welt meiner Meinung nach so langsam bergab. Hier liegt das Problem: Welche der bisherigen DOS-Spiele laufen dann noch unter Windows? Selbstverständlich besteht noch jederzeit die Möglichkeit, mit einer Boot-Diskette die alten Lieblings zu starten, aber wer will das schon?

Daher meine Bitte: Bevor man sich teure Spiele kauft und diese dann später liegen lassen muß, sollte man sich, wie bei vielen anderen Kriterien, auf Ihre Zeitschrift verlassen können. Damit meine ich daß Sie einfach den Wertungskasten um die Merkmale »Läuft unter Windows« (Ja/Nein/mit Schwierigkeiten) und »Windows-Version« (Ja/Geplant/In Vorbereitung/Nein) erweitern sollen.

(Steve Thyssen, Lünen)

Ganz ehrlich: DOS-Spiele starten wir nur höchst ungern von Windows aus. Selbst wenn es keinen Soundkarten-Trouble gibt, geht die Geschwindigkeit öfters mal in die Knie (gerade bei Sierra-Adventures schön zu beobachten). Windows 4.0 wird noch ein wenig auf sich warten lassen; so schnell werden DOS-Spiele also nicht aussterben.

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie entweder per Post oder per E-Mail schicken. Unsere Postadresse:
Redaktion PC Player, DMV Verlag, Gruber Straße 46a, 85586 Poing.
Unsere E-Mail-Adresse: Compuserve-Benutzer mailen einfach an PC PLAYER (71333,2206) (mit Komma!). Benutzer anderer E-Mail-Systeme (Internet & Co.) erreichen uns auf 71333.2206@compuserve.com (mit Punkt!).

IN DER MACHE

◆ ROLL OVER PEDESTRIAN

Als »Doom auf Rädern« preist Gametek sein 3D-Actionrennspiel **Quarantine**. Unsere Bleifuß-Rüpel aus der Redaktion warten gespannt aufs Testmuster. Weitere Neuheiten auf dem Prüfstand: Magic Carpet, Inferno und Transport Tycoon.

◆ ALS DIE SPRITES LAUFEN LERNTEN

Industrie-Veteran Winnie Forster berichtet über die Anfänge des Computerspiels. Im ersten Teil seiner **Spiele-Historie-Serie** widmet sich unser Autor der digitalen Steinzeit: Von Pong zu Pac-Man...

◆ KOMMT NACH KÖLN

...und nicht vergessen: PC Player ist auf der **Computer '94** vertreten. Sie findet vom 4. bis 6. November auf dem Kölner Messegelände statt. Lebende Redakteure und andere extravagante Attraktionen erwarten Sie an Stand Nr. E1.



WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 12/94



Auf dem nächsten CD-ROM gibt's unter anderem eine schöne PGA-Demoversion

▶ RAUF AUFS ROM

Auch nächsten Monat haben Sie wieder die Wahl zwischen PC Player »normal« und PC Player plus. Das »plus« bedeutet, daß ein **CD-ROM** auf dem Titelbild klebt. Wenn die Demos rechtzeitig eintreffen, werden Sie auf der CD zu Ausgabe 12 unter anderem folgende Leckerbissen zum Anspielen finden: »Cyclemania«, »Lode Runner«, »NHL Hockey '95« und »PGA Tour Golf 486«. Dazu kommen aktuelle Videos und ein neuer interaktiver Testbericht.

▶ MEHR MHZ!

Kinder, wie die Zeit vergeht: Als wir vor einem Jahr High-End-PCs testeten, waren für ein ordentliches 486-System rund 5000 Mark fällig. Heutzutage bekommt man für soviel Bares wesentlich mondänere Hardware als einen schlappen DX2. Unser großer PC-Test zum Weihnachtsfest 1994 schließt deshalb auch erstmals Rechner der Pentium-Klasse ein. Angesichts der nahenden 3D-Simulationen unter Super VGA können ein paar MHz mehr sicher nicht schaden. Wieviel Prozessor-Power braucht der Spieler? In der nächsten PC Player vergleichen wie mehrere »gehobene« Systeme und analysieren, auf welche Hardware-Features Sie beim Kauf achten sollten.



Die alte Kiste reicht nicht mehr, ein schnellerer PC muß her

PC PLAYER 12/94 erscheint am 9. November

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

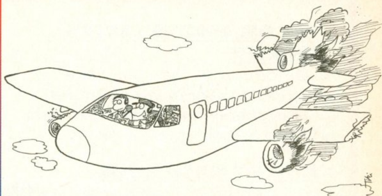
Helden der deutschen Sprache

Nachdem wir in der Vergangenheit die Prosa-Profis von Blue Byte schon ausführlich in dieser Rubrik zitiert haben, ist eine Würdigung von Software 2000 überfällig. In der »Informations-Broschüre«, die der Demo-Version des »Bundesliga Manager Hattrick« beiliegt, entfaltet dieser Spielehersteller seine ganze sprachliche Urgewalt. Nachfolgend geben wir unseren Lieblingsabsatz wieder, der den typischen Feierabend des selbstbewußten (um nicht zu sagen »großkotzigen«) Fußball-Managers schildert.

Weiter vorn rangiert irgend so eine Schlafmütze in eine Parklücke hinein - und hält dabei den ganzen Verkehr auf. Du unterdrückst mühsam den Impuls, Deine Hupe loströten zu lassen. Eigentlich gibt es auch keinen Grund. Der Scheck in Deiner Brieftasche und der Sieg gestern Abend gegen den FC Porto sind Anlaß genug für ein Fläschchen Schampus. Und daß Dich Deine Babsi zuhause mit einem kolossalen Abendessen erwartet - wer hat schon soviel Glück auf einmal?

»Macho-Man kommt heim«: Der aktuelle Fortsetzungsroman von Software 2000. Lesen Sie nächsten Monat Teil 2: »Zarte Schnitzel, heiße Liebe«.

tikis MS-SpielDOSe



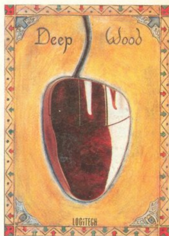
WITZ DES MONATS

FRAGE: Wie hätte »Tetris« wohl ausgesehen, wenn es die Textadventure-Pioniere von Infocom erfunden hätten?

ANTWORT: You are looking at the shaft.
A large red block, four units by one unit, is above your head, dropping slowly.
It has its long edge horizontally aligned.
>turn the block
I don't know how to „turn" something.
The block descends lower.
>rotate block
The block rotates in mid air, now with the long edge vertically aligned.
The block descends lower.
>move block left
The block shifts to the left.
The block descends lower.
>move block down
The block drops into the narrow gap, filling the four columns. The columns flash twice, then vanish, dropping the blocks above them down.
[Your score increased by 20!]

Mäuse-Dildo?

Logitech liebt das Extravagante. Auf den Händen knapp bekleideter Models präsentierte sich die aktuelle Herbstkollektion der neuen Mäuse. Doch wer's nicht weiß, könnte auch an Produkte aus dem Sortiment von Beate Uhse denken. Wir zitieren aus der Pressemappe: »Die schlank zulaufende Form und die strukturierte Oberfläche garantieren höchsten Komfort und ein wohltuendes Gefühl beim Anfassen. Die weiche Oberfläche ist für alle, die Zartheit und Feinheit mögen. MouseMan Sensa ist (...) eine Top-Innovation, die gänzlich neue Empfindungen hervorruft: MouseMan Sensa ist gefühlsbetont...«



Logi und seine Designer-Mäuse

Es stand im »Spiegel«

Neidlos zitieren wir Deutschlands großes Nachrichtenmagazin, das unlängst einen kritischen Beitrag über Spellchecker in Textverarbeitungen veröffentlichte. Der Vergleich der gängigen Update-Politik führender Softwarefirmen mit der Automobilbranche ist so gut, daß er uns am liebsten selber eingefallen wäre.

Erst seit kurzem können sich PC-Benutzer, etwa im kommerziellen Datendienst Compuserve, ein kleines Reparaturprogramm besorgen, das den Fehler beheben soll.
Seltsame Sitten in der Software-Industrie: Manche Firmen verfahren wie ein Autohersteller, der Neufahrzeuge mit einem serienmäßigen Leck in der Bremsleitung ausliefert, auf einen Rückruf verzichtet und die Kunden auffordert, die Schadstelle mit Tesafilm abzudichten. Manchmal wird immerhin, großzügig, der Tesafilm geliefert.

(hl)

DIE ENTDECKUNG

173.

Freitag, den 16. September 1994

Es hat nicht lange gedauert, bis wir den Abstieg völlig von Sand und Geröll befreit hatten. Dr. N. zitterte vor Aufregung, als plötzlich ein Beduine zu uns hinabstürmte "Effendi, sieh hier... eine SoundDrive 16 mit Spracherkennung und Sequencersoftware und sogar schon WaveBooster vorbereitet !

Sie verkaufen Sie auf dem Bazaar für nur zwei Kamele...". "Was ?!?", sagte ich, "so wenig für den neuen erweiterbaren Orchid 16-Bit Sound". Der Beduine nickte verständig und verbarg die Karte vor den neidischen Blicken seiner Kameraden...

Dienstag, den 20. September 1994

Dr. N. hat heute nacht wieder im Schlaf gesprochen. Das Serum, das wir ihm eingeflößt haben, scheint zu wirken. Jetzt wissen wir endlich um sein Geheimnis über die SoundWave 32 Plus SCSI. Er murmelte etwas von unglaublicher Erweiterbarkeit, mächtigen Prozessoren und klarem Wavetablesound. Ich fühle es... wir sind etwas Großem auf der Spur...

Donnerstag, den 22. September 1994

Dr. N. kehrte im Morgengrauen zurück. Er hielt eine verwitterte Steintafel in seinen Händen und übersetzte: "Sie nennen es WaveBooster... es gibt drei starke Versionen und bringt göttliche Sounds ... man kann SoundDrive 16 und SoundWave 32 Plus SCSI damit erweitern!".

Das wird uns niemand glauben!

NEU

SOUNDDRIVE 16 EZ

- 16-Bit Stereosoundkarte
- Kompatibel - SoundBlaster/-Pro WindowsSoundSystem 2.0
- WaveBooster-Ready für Wavetable Sound
- SCSI-2 Interface optional
- QuikVoice Spracherkennung, MIDISoft Sequenzer und mehr...

SOUNDWAVE 32 PLUS SCSI

- 16-Bit Power-DSP Soundkarte
- 2MB Wavetable Sounds von Invision
- Kompatibel - SoundBlaster, MT-32, GM, WSS 2.0 und Kombinationen
- WaveBooster-Ready
- SCSI-2 und Mitsumi CD-ROM Interface
- Spracherkennung, Digitale Effekte, Sequenzer, Kompression, 48kHz Recording, u.v.m.!





ORCHID TECHNOLOGY GmbH - Niederlöricker Str. 36. 40667 Meerbusch - Fax: (02132) 80074 - BBS (02132) 80075

PCP 1194

Ich möchte mehr informationen ausgraben über : Sound ☐ Grafik ☐ Video ☐

Name : ....

Anschrift : ....

FÜR PC UND PC-CD-ROM

Mit deutscher Sprachausgabe (nur CD-ROM) und deutachem Bildschirmtext.

DAWN PATROL

Der erste Luftkrieg

Dawn Patrol ist eine reinrassige Flugsimulation, bei der großer Wert auf die Kontrolle und das Gefühl" echten Fliegens" gelegt wurde. Klettern Sie ins Cockpit und machen Sie sich bereit für die Flugerfahrung Ihres Lebens.









- *Fliegen Sie eines von fünfzehn Flugzeugen dieser Zeit, unter anderem die Sopwith Camel, die SPAD 7 und den berühmten Fokker Dreidecker des "Roten Barons".*
- *Die neuesten Technologien ermöglichen feinste Bitmap-Grafiken der Flugzeuge und Landschaften.*
- *Der 640x400 SVGA-Modus erzielt eine viermal höhere Auflösung als die der Standard-Flugsimulatoren.*
- *Aufregende Kamerafahrten, sowie unzählige Blickwinkel sorgen für Atmosphäre pur.*
- *Über 150 Missionen, die von einfachen Luftkämpfen bis zu Ballonangriffen reichen, werden detailliert erläutert.*
- *64 Biographien der bekanntesten Fliegerasse des Ersten Weltkrieges.*
- *Durchleben Sie den kompletten Verlauf des Krieges von 1914-18, wahlweise auf beiden Seite der Konfliktparteien.*
- *Über 30 Anekdoten, Sprüche und Heldentaten der berühmtesten Piloten jener Tage.*
- *Der 1914-18 vorherrschende Kameradschaftsgeist und die Ehrenhaftigkeit stehen im Vordergrund mehrerer spezieller Missionen.*
- *Eine große Bandbreite realistischer Sounds und Fluggeräusche, begleitet von Tschaikovskys, Capriccio Italia".*









Vergessen Sie alle Flugsimulatoren, die Sie kennen, in Dawn Patrol müssen Sie Ihre Fähigkeiten gegen die wahren Pioniere des Luftkampfes unter Beweis stellen.

empire® INTERACTIVE

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

Bomico Gmbh, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.
Telefon: 0 6107-930-100 Fax Vertrieb: 0 6107-930-150



THE GREENWICH WORKSHOP
The Art of Discovery™